



El retorno del héroe en la literatura de Tolkien, el cine de Jackson y la cultura de masas: El arquetipo heroico en la Saga del Anillo

Pablo Mato Collazo

Tesis doctoral

Departamento de Filología Inglesa y Alemana

Facultad de Filología

SANTIAGO DE COMPOSTELA

2015

TÍTULO: El retorno del héroe en la literatura de Tolkien, el cine de Jackson y la cultura de masas: El arquetipo heroico en la Saga del Anillo.

RESUMEN: El propósito principal de esta tesis es el de ofrecer una definición clara de lo que significa ser un héroe, las características predominantes del arquetipo, así como establecer una tipología clara que sirva para delimitar una clasificación de los diferentes héroes. Los cinco tipos de héroe resultantes se aplican al estudio y análisis de los personajes principales de la Saga del Anillo de Tolkien, señalando las características que nos permiten ubicar a cada héroe en una categoría u otra. En este análisis se tiene en cuenta la obra de Tolkien y las dos trilogías del director Peter Jackson, para comprobar si estos atributos heroicos han experimentado algún tipo de transformación en su traspaso al medio cinematográfico, o si se ha producido algún cambio en la recepción de estos personajes en el siglo XXI con respecto a la época de publicación de las novelas originales (1937 en el caso de *El Hobbit* y 1954-55 en el caso de *El Señor de los Anillos*). Este estudio nos lleva además a una interesante reflexión acerca del motivo por el cual en los diferentes medios de difusión de la cultura ha habido, desde el cambio del milenio, un resurgir de la figura del héroe en la literatura y cine, coincidiendo con un período de crisis a nivel mundial.

Para realizar este análisis, ha sido necesario hacer una revisión del estado del género fantástico, observando su evolución a lo largo de los siglos y prestando una especial atención a la división en subgéneros que se produjo a partir del siglo XIX. Se ofrece una propuesta de clasificación de la producción literaria fantástica, definiendo sus características más destacadas. Resulta interesante centrarse en la situación del género antes y después de la publicación de *El Señor de los Anillos* de J. R. R. Tolkien, al considerar este acontecimiento un punto de inflexión en la historia de la literatura fantástica.

Esta tesis busca también reivindicar las producciones artísticas de los fans de *El Señor de los Anillos* como un medio de expresión de su admiración por una obra literaria. Este hecho está unido a su deseo de ampliar el mundo creado por Tolkien, ya sea a través de la creación de relatos breves, comics o producciones audiovisuales (cortometrajes o largometrajes) que rellenan los huecos dejados por Tolkien. La producción artística de los fans toma como material de trabajo aquellos personajes secundarios y tramas argumentales mencionadas pero no desarrolladas por Tolkien. Esta actividad de los fans ha sido encauzada en muchos casos por las productoras de cine y los directores de las películas, estableciendo una relación que en todo caso está encaminada a conseguir una mayor promoción de las películas, como reflejan los numerosos ejemplos de estudios culturales que se encargan de analizar la influencia y alcance del fandom.

Palabras clave: héroes, fantasía, género fantástico, fandom, Tolkien, Peter Jackson, *El Señor de los Anillos*.

TÍTULO: O retorno do heroe na literatura de Tolkien, o cine de Jackson e a cultura de masas: O arquetipo heroico na Saga do Anel.

RESUMO: O propósito principal desta tese é o de ofrecer unha definición clara do que significa ser un heroe, as características predominantes do arquetipo, así coma establecer unha tipoloxía clara que sirva para delimitar unha clasificación dos diferentes heroes. Os cinco tipos de heroe resultantes aplícanse o estudio e análise das personaxes principais da Saga do Anel de Tolkien, sinalando as características que nos permiten ubicar a cada heroe nunha categoría ou noutra. Nesta análise tense en conta a obra de Tolkien e as dúas triloxías do director Peter Jackson, para comprobar se estes atributos heroicos experimentaran algún tipo de transformación no seu traspaso o medio cinematográfico, ou se se produciu algún cambio na recepción destas personaxes no século XXI con respecto a época de publicación das novelas orixinais (1937 no caso de *O Hobbit* e 1954-55 no caso de *O Señor dos Aneis*). Este estudio levaráanos ademais a unha interesante reflexión acerca do motivo polo cal nos diferentes medios de difusión da cultura houbo, dende o cambio de milenio, un rexurdimento da figura do heroe na literatura e no cine, coincidindo cun período de crise a nivel mundial.

Para realizar esta análise, foi necesario facer unha revisión do estado do xénero fantástico, observando a súa evolución o longo dos séculos e prestando unha especial atención a división en subxéneros que se produxo a partir do século XIX. Ofrécese unha proposta de clasificación da produción literaria fantástica, definindo as súas características máis destacadas. Resulta interesante centrarse na situación do xénero antes e despois da publicación de *O Señor dos Aneis* de J. R. R. Tolkien, o considerar este acontecemento un punto de inflexión na historia da literatura fantástica.

Esta tese busca tamén reivindicar as producións artísticas dos fans de *O Señor dos Aneis* coma un medio de expresión da súa admiración por unha obra literaria. Este feito está unido o seu desexo de ampliar o mundo creado por Tolkien, xa sexa a través da creación de relatos breves, comics ou producións audiovisuais (cortometraxes ou longometraxes) que enchen os ocos deixados por Tolkien. A produción artística dos fans toma como material de traballo aquelas personaxes secundarias e tramas argumentais mencionadas pero non desenvolvidas por Tolkien. Esta actividade dos fans foi encauzada en moitos casos polas produtoras de cine e os directores das películas, establecendo unha relación que en todo caso está encamiñada a conseguir unha maior promoción das películas, como reflexan os numerosos exemplos de estudos culturais que se encargan de analizar a influencia e alcance do fandom.

Palabras chave: heroes, fantasía, xénero fantástico, fandom, Tolkien, Peter Jackson, *O Señor dos Aneis*.

TITLE: The return of the hero in Tolkien's literature, Jackson's films and mass culture: The heroic archetype in the Saga of the Ring.

SUMMARY: The main aim of this thesis is to offer a clear definition of what means to be a hero, the main characteristics of the archetype and thus establish a clear typology that enables us to determine a classification of the different heroes. The resulting five heroic types are applied to the study and analysis of the main characters in Tolkien's Ring Saga, pointing out the characteristics that allow us to place each hero in a particular category. This analysis takes into account Tolkien's novels as well as both trilogies from director Peter Jackson in order to check if the heroic qualities have experienced any degree of transformation in their transposition to the cinematographic medium. Also, it will be interesting to see if there's been a change in the reception of these characters in the XXIst century compared to the publication date (1937 in *The Hobbit*, and 1954-55 in *The Lord of the Rings*). This study leads us also to an interesting consideration about the motives by which there has been a resurfacing of hero figures both in literature in cinema, dating from the beginning of the century, and associated with a crisis period on a global level.

To carry out this analysis it was necessary to make a review of the status of the fantastic genre, noting its evolution over the centuries, and paying a particular attention to the genre subdivision produced in the XIX century. It is also interesting to focus in the state of the genre before and after the publication of *The Lord of the Rings* by J. R. R. Tolkien, since we consider this event a turning point in the history of fantastic literature.

This thesis also aims to vindicate all *The Lord of the Rings* fan-made artistic production as a way of expressing the fan's admiration of a literary work. This fact is combined with their desire to expand the world created by Tolkien, through the creation of short fiction, comic-books or media productions (short films or feature films) that fill the gaps left by Tolkien. This fan-made artistic production takes as base material secondary characters and plot lines that are mentioned by Tolkien but not developed. This fan activity has been in many cases channelled by film producers and directors, establishing a relationship that is ultimately aimed to achieve a greater advertisement of the movies, as shown by the numerous examples of cultural studies that are devoted to analyse the influence and extent of fandom.

Keywords: heroes, fantasy, fantastic genre, fandom, Tolkien, Peter Jackson, *The Lord of the Rings*.

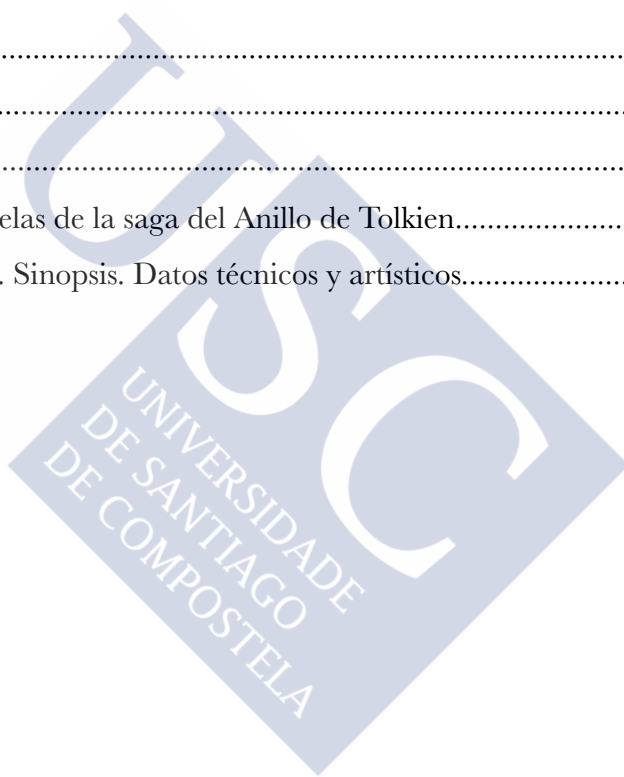


Índice

| | |
|--|-----|
| 1. Introducción | 13 |
| 1.1. Objetivos | 16 |
| 1.2. Metodología | 22 |
| 2. El género fantástico: Antecedentes en la cultura popular | 25 |
| 2.1. El género fantástico | 27 |
| 2.1.1. Definición del género: la fantasía y lo fantástico | 28 |
| 2.1.2. Clasificación del género fantástico | 50 |
| 2.1.2.1. High fantasy y low fantasy | 56 |
| 2.1.2.2. Fantasía inmersiva, intrusiva y “portal fantasy” | 59 |
| a. Fantasía inmersiva | 59 |
| b. Fantasía intrusiva | 61 |
| c. Fantasía “portal” | 62 |
| 2.1.2.3. Subgéneros del género fantástico | 63 |
| 2.2. Aproximación a la producción literaria fantástica occidental | 72 |
| 2.2.1. El género fantástico antes de la publicación de <i>LOTR</i> | 72 |
| 2.2.2. El género fantástico tras la publicación de <i>LOTR</i> | 79 |
| 2.3. El género fantástico: de la literatura al cine | 91 |
| 2.3.1. Los nuevos ídolos y el cine | 91 |
| 2.3.2. Televisión | 98 |
| 2.3.3. Cómic | 100 |
| 2.4. El resurgir del género fantástico | 104 |
| 3. Héroe | 107 |
| 3.1. Introducción: el héroe en la crítica | 109 |
| 3.2. Definición de héroe | 123 |
| 3.3. Clasificación de los personajes heroicos | 136 |
| 3.3.1. Clasificaciones existentes en la crítica | 136 |
| 3.3.2. Propuesta de clasificación | 149 |
| a. El héroe épico | 150 |
| b. El antihéroe | 157 |
| c. El héroe trágico | 163 |

| | |
|---|------------|
| d. El héroe ordinario..... | 168 |
| e. El héroe marginado..... | 172 |
| 3.4. Análisis de los héroes en la Saga del Anillo de Tolkien..... | 175 |
| 3.4.1. Análisis de los héroes de la Saga del Anillo..... | 176 |
| I. <i>The Hobbit</i> | |
| a. Bilbo..... | 176 |
| b. Thorin Escudo de Roble..... | 194 |
| II. Personajes existentes en las dos novelas de la Saga del Anillo | |
| a. Gandalf..... | 208 |
| III. <i>The Lord of the Rings</i> | |
| a. Frodo..... | 220 |
| b. Sam..... | 234 |
| c. Gollum..... | 244 |
| d. Aragorn..... | 255 |
| e. Boromir..... | 272 |
| f. Éowyn..... | 284 |
| g. Faramir..... | 296 |
| 3.5. El héroe en el siglo XXI..... | 303 |
| 4. <i>El Señor de los Anillos en la cultura de masas</i>..... | 312 |
| 4.1. Desarrollo, producción y divulgación de la saga del Anillo de J. R. R. Tolkien en la cultura de masas..... | 315 |
| 4.2. Adaptaciones literarias y audiovisuales de la saga del Anillo de J. R. R. Tolkien..... | 323 |
| 4.2.1. Literatura..... | 323 |
| 4.2.2. Cómic..... | 324 |
| 4.2.3. Series de televisión..... | 327 |
| 4.2.4. Películas..... | 328 |
| 4.2.5. Seriales radiofónicos..... | 330 |
| 4.2.6. Creaciones musicales..... | 330 |
| 4.2.7. Otras creaciones..... | 331 |
| 4.3. El movimiento fan..... | 333 |
| 4.3.1. Definición..... | 333 |

| | |
|---|------------|
| 4.3.2. Obras literarias y audiovisuales creadas por fans a partir de la saga del Anillo de Tolkien..... | 338 |
| 4.3.2.1. Manifestaciones artísticas y aportaciones de los fans..... | 341 |
| 4.3.2.2. Literatura..... | 345 |
| 4.3.2.3. Cómic..... | 347 |
| 4.3.2.4. Ficción romántica y erótica: Slash..... | 349 |
| 4.3.2.5. Producciones audiovisuales..... | 349 |
| I. Películas realizadas por fans..... | 350 |
| II. Proyectos que no se llegaron a realizar..... | 363 |
| 4.4. La figura del héroe percibida por el público..... | 367 |
| 5. Conclusiones..... | 369 |
| 6. Bibliografía..... | 379 |
| 7. Anexos..... | 405 |
| a. Argumento de las novelas de la saga del Anillo de Tolkien..... | 407 |
| b. Fichas de las películas. Sinopsis. Datos técnicos y artísticos..... | 411 |





1. INTRODUCCIÓN





1. Introducción

En los últimos años, sobre todo desde el inicio del siglo XXI coincidiendo con el estreno de la adaptación filmica de la novela de J. R. R. Tolkien *The Lord of the Rings* (1954-1955)¹, se ha observado una presencia cada vez mayor de diferentes manifestaciones del género fantástico. En el plano literario, se considera a J. R. R. Tolkien como el autor que ha renovado el género fantástico en la literatura del siglo XX, y lo ha impulsado de tal manera que sus obras consiguen incrementar el número de lectores generación tras generación. Escritor, poeta, filólogo y profesor universitario, la figura de Tolkien y su legado se mantienen presentes en la actualidad.

Tanto en la literatura, en el cine, así como en otras formas de manifestación cultural tan habituales como son las series de televisión, han aparecido muchos ejemplos que se han incorporado de manera natural a la corriente principal de la cultura de masas. De esta forma, la primera década del siglo XXI ha experimentado el resurgir del género fantástico con gran impulso. El éxito de las versiones cinematográficas que el neozelandés Peter Jackson ha conseguido con la adaptación de la trilogía *LOTR*, estrenada en 2001, 2002, 2003, y de la novela *The Hobbit*, dividida en tres partes y estrenadas en 2012, 2013 y 2014, coincide con el conseguido por otras sagas del género fantástico con orígenes literarios como es el caso de *Las Crónicas de Narnia* o de *Harry Potter* cuyos estrenos cinematográficos han coincidido también a inicios del siglo XXI. Los citados son ejemplos, escogidos entre otros muchos, que muestran el auge que ha tomado el género fantástico en los últimos 15 años.

Es en este momento, por tanto, cuando parece oportuno plantear cuales deben ser las causas que han provocado este resurgir del género fantástico, así como la influencia que estas manifestaciones artísticas pueden estar ejerciendo sobre la sociedad.

Sabido es que las narraciones con elementos fantásticos han estado presentes desde que el hombre, como especie, ha comenzado a desarrollar su cultura con la intención de dar forma y entender sus propios anhelos y miedos, tratando de explicar aquello para lo que no encontraba una justificación. Estas historias han ido evolucionando con el desarrollo de las distintas sociedades, con el paso de diferentes generaciones, y es a través de estas historias que el hombre ha ido proyectando su visión de la vida, reflejando el pasado, lo que pudo ser, el presente, lo que puede ser, y el futuro, lo que podría llegar a ser. Ese reflejo en las historias, la relación entre realidad y ficción, la búsqueda de paralelismos entre ambos mundos, no se limita únicamente a las circunstancias que rodean a los personajes, sino también a los mismos personajes, al protagonista.

¹ A partir de este momento, nos referiremos a la principal novela de Tolkien con sus siglas en inglés: *LOTR*. Para facilitar la cita y consulta de la novela, y evitar la división en tres tomos, todas las referencias se harán siguiendo la edición de 1968, por ser la primera en la que se publicó la obra completa en un solo volumen. En cada cita, se proporcionará la información necesaria para identificar el fragmento dentro de cada uno de los tres libros, utilizando las siguientes siglas: *FR* (*The Fellowship of the Ring*), *TT* (*The Two Towers*) y *RK* (*Return of the King*).

En la mayoría de las obras del género fantástico, la figura indispensable del héroe es clave dentro del argumento de la historia, resultando el motor esencial para su desarrollo. El concepto de héroe en la literatura podría entenderse, de manera general, como el personaje que despierta admiración, que protagoniza un acontecimiento relevante provocando nuestro reconocimiento con lo que su actuación se convierte en ejemplar. Tradicionalmente, en muchas obras literarias el héroe era la figura de referencia alrededor de quien giraba la historia. En el caso de *The Lord of the Rings*, nos encontramos ante un planteamiento diferente y más complejo. La figura del héroe en esta obra asume los valores clásicos que lo caracterizan como un personaje excepcional, con un comportamiento ejemplar, desinteresado y dispuesto al mayor de los sacrificios, su propia vida, en favor de una causa que considera justa y necesaria al servicio de los demás. Mucho se ha escrito acerca de quien es el verdadero héroe en la gran novela de Tolkien. La cuestión quizá no sea quien, sino que se hace inevitable plantear quienes, ya que parece que son varios los personajes que podrían optar a tal título al reunir los requisitos que los hacen tan especiales frente al resto. De esta forma, el público que tiende a identificarse con “el héroe”, puede verse reflejado en diferentes personajes y tomar de cada uno aquellas cualidades en las que mejor se reconoce.

La figura del héroe en la historia de *The Hobbit* y *The Lord of the Rings* supone uno de los nexos que ayudan a que el lector tome contacto con el mundo nuevo de fantasía que se le presenta. Las descripciones completas, las continuas aportaciones de datos sobre los personajes, sus orígenes, sus costumbres, sus gustos, sus hábitos son característicos de la narrativa empleada en estas obras. Toda esta preparación de cada personaje, y el querer que el lector conozca tantos detalles sobre ellos, no persigue otro propósito que el conocimiento del nuevo mundo por parte del lector, para que sea capaz de imaginarse en él e identificarse de forma natural con el personaje.

El héroe es uno de los elementos más destacados de la historia fantástica, relevante para el lector, y que merece una especial atención en las obras de Tolkien de la saga del Anillo. A partir del estudio de la figura del héroe en *The Hobbit* y *The Lord of the Rings*, hemos planteado nuestro trabajo de investigación en el que intentaremos alcanzar los objetivos que exponemos en el siguiente apartado.

1.1. Objetivos

Una vez realizado un análisis exhaustivo sobre las obras literarias más destacadas que componen el género fantástico, la producción literaria de J. R. R. Tolkien y un estudio en profundidad de las obras que forman parte de la saga del Anillo, el principal objetivo planteado en esta tesis es analizar y definir la figura del héroe en la obra de *The Lord of the Rings*, así como observar y estudiar cómo se perfila el arquetipo del héroe también en su precuela, *The Hobbit*, prestando atención, a su vez, a la perspectiva ofrecida por las adaptaciones cinematográficas.

Ante la complejidad de la obra en cuanto al número de personajes con cualidades personales nobles características de tal dignidad, el segundo objetivo consiste en establecer una clasificación adaptada y fundamentada del héroe en función de las tipologías de personajes existentes en las obras objeto del estudio. Para ello, se ha considerado el papel desarrollado por cada personaje en la historia, su relevancia inicial, sus motivaciones y sus limitaciones, el tratamiento otorgado por Tolkien en la obra literaria y el dado por Peter Jackson en las versiones filmicas, teniendo en cuenta el momento histórico en el que fueron creadas cada una de ellas, y los acontecimientos que han podido influir en sus creadores.

La finalidad principal de este trabajo consiste en conocer el tratamiento de la figura del héroe tanto en la obra literaria original, como en la versión cinematográfica posterior, pero también nos parece muy importante conocer la repercusión que han tenido ambas al establecer un arquetipo de héroe que ha influenciado a multitud de seguidores, desde la publicación de *The Hobbit* en 1937, pasando por las distintas fechas de publicación de los tomos que conforman *The Lord of the Rings*, 1954 y 1955, hasta los primeros años del siglo XXI, cuando han sido estrenadas las dos trilogías de Peter Jackson (*The Lord of the Rings*: 2001-2003, y *The Hobbit*: 2012-2014). En el caso de la segunda trilogía, *The Hobbit*, a pesar de estar aun muy próximas las fechas de sus estrenos y no haber pasado demasiado tiempo desde entonces, ya se han notado sus primeros efectos. Internet es un medio que proporciona una rapidísima difusión de los trabajos que se quieran hacer públicos y que los seguidores de esta saga han sabido aprovechar desarrollando multitud de producciones y creaciones en distintos formatos que se pueden ver en la red, la mayoría, de forma gratuita.

El planteamiento de un análisis y aproximación al género fantástico y, en concreto, al subgénero de fantasía heroica o épica, pretende dar a conocer sus contribuciones dentro de la literatura, el cine, el cómic y las series de televisión. En este sentido, se incidirá en mayor medida en el ámbito literario y cinematográfico, por ser éstos donde *The Lord of the Rings* ha tenido un mayor impacto y difusión para el público en general. Así mismo se plantean cuales deben ser las causas que han provocado este resurgir del género fantástico, así como la influencia que estas manifestaciones artísticas pueden estar ejerciendo sobre la sociedad. Con este análisis, se pretenderá conocer las diferentes concepciones que el término héroe ha tenido en diferentes épocas históricas procurando poder establecer una clasificación general de los diferentes tipos de héroes que pueden tener cabida en las historias pertenecientes al género fantástico. Además, se pretenderá determinar si socialmente se mantiene la misma concepción de la figura del héroe que se tenía en el momento en el que fueron escritas las novelas de Tolkien, *The Hobbit* y *The Lord of the Rings*, observando los ejemplos de héroes de ficción que existen en la actualidad.

Con este trabajo se pretende dignificar la literatura fantástica como género de calidad, ya que debe ser merecedora de ser estudiada de manera académica, incluyendo, también, aquellas

manifestaciones que pueden ser consideradas más populares, propias de la cultura de masas, y que han adaptado historias originalmente literarias a otros formatos entre los que destacan películas, series de televisión o cómics. También, se atenderá a su repercusión mediática en la cultura de masas, los movimientos de fans y seguidores del género, y la obra de *The Lord of the Rings* como fuente de mercadotecnia.

Los objetivos de este estudio se han citado por orden de relevancia en el presente trabajo de investigación, sin embargo no guardan la misma organización de presentación en los apartados. Su presentación y estudio se altera partiendo desde el análisis del género fantástico, considerado como algo general e introductorio, hasta un análisis más concreto, el de la figura del héroe en las obras *The Lord of the Rings* y *The Hobbit* de J. R. R. Tolkien y Peter Jackson.

La estructura del trabajo de investigación ha sido elegida por resultar la que mejor organizaba la presentación del estudio, con sus distintos capítulos, apartados y subapartados, dando relevancia a aquellos aspectos esenciales que son la base de nuestra investigación.

En este sentido, el primer capítulo tiene un carácter introductorio en el que se ofrece una visión general del estudio que se va a realizar. En él se justifica la necesidad de la realización de este trabajo y sus motivaciones, los objetivos que se pretenden conseguir, la estructura de este estudio y la metodología que se llevará a cabo para su consecución.

En el segundo capítulo, se presenta un análisis del género fantástico literario y cinematográfico, exponiendo las diferentes definiciones y acepciones que diversos autores han derivado a raíz de sus investigaciones sobre el tema. Tras un profundo análisis hemos intentado condensar un tema tan vasto y complejo, destacando las aportaciones más relevantes y que podían ser más oportunas para el enfoque que pretendemos darle a nuestro estudio. Lo cierto es que ante la gran variedad de teorías al respecto del análisis y catalogación de las obras que podrían pertenecer al género fantástico, hemos observado que existen muchas contradicciones que se refutan entre sí. Por esta razón, nuestra aportación no pretende desarrollar una nueva teoría, ni defender un postulado sobre otro, únicamente propondremos una definición que sirva basada en los estudios analizados.

Así mismo, se realiza un estudio sobre para conocer el estado del género, cual es su consideración dentro del mundo de la literatura, en particular, y para la sociedad. Además, en aquellas obras literarias más importantes dentro del género, se observan una serie de ejemplos en los cuales estas historias se han trasladado al formato audiovisual -ya sea mediante el cine o las series de televisión- haciéndolas más accesibles y llegando a un público mucho más extenso. Con este propósito, se mencionan también aquellos casos en los cuales el mundo del cómic también participó de manera clara en el terreno de la fantasía, aunque por razones que detallaremos más adelante, hemos decidido no incluir, como objeto de estudio, aquellos ejemplos que se apartan de esta visión

fantástica y que tienden hacia el área de los superhéroes o la ciencia ficción. En esta línea, también se analizan aquellos géneros que resultan de la amalgama de distintas variantes o subgéneros, y que merece la pena conocer por darle más profundidad a la visión que se hace del género.

Dentro de este capítulo, dedicado a la contextualización del género literario fantástico, se considera oportuno hacer una revisión pormenorizada a través de la historia de la literatura fantástica partiendo de sus orígenes, con la finalidad de aportar una perspectiva de su evolución a lo largo del tiempo. Se tratará de un apartado sobre las obras pertenecientes al género fantástico antes de la aportación literaria de J. R. R. Tolkien y su evolución a partir de ésta. Para ello, será necesario hablar de un antes y un después de la publicación de *The Lord of the Rings* (1954-55), desde el momento en el que la literatura fantástica anterior, desde sus inicios, ha pasado por ser de inspiración mitológica, popular, legendaria o moralizante, a tomar como material de referencia los cuentos de hadas, el folklore celta, las sagas artúricas o las sagas nórdicas. Una mezcla de elementos muy diversos que complican el establecimiento de una regla o norma acerca de lo que puede ser el género fantástico, sus características y posibles divisiones temáticas. Con esto se pretende mostrar la evolución del género desde sus antecedentes orales y escritos, confluyendo en el medio audiovisual.

A continuación, en el tercer apartado de este capítulo se hace un estudio del panorama literario del género fantástico desde la publicación de *The Hobbit*, en 1937, y *The Lord of the Rings*, en 1954-1955, hasta la actualidad. Este es un punto de inflexión a la hora de entender la literatura fantástica tal y como se conoce hoy en día. En el análisis de la obra se hace saber cómo se establecieron las bases del género, y cómo la escritura de Tolkien le otorgaba una cierta dosis de respetabilidad, al ser un género avalado y potenciado por todo un profesor universitario de Oxford. En este proceso del análisis se observa como el concepto de fantasía abandona esa esfera de la literatura infantil, a la que había sido relegada a menudo, para entrar en el terreno de la literatura para adultos. Es en su conferencia “On Fairy Tales”, (1964) en donde Tolkien proclama la fantasía como un género literario perfectamente válido para un público adulto y, como se expone en el desarrollo del capítulo, se trata de un género en el que podía desempeñar unas funciones muy importantes para la sociedad.

En este apartado se partirá desde las obras de Tolkien (*The Lord of the Rings* y su precuela, *The Hobbit*), reseñando aquellos ejemplos más destacados de la literatura fantástica desde mediados del siglo XX hasta la reedición de la trilogía de Tolkien, ocasionada por el estreno de la trilogía filmica de Peter Jackson en los primeros años del siglo XXI. Entre los autores más relevantes podríamos citar a algunos tan conocidos como C. S. Lewis, Alan Garner, Michael Moorcock, Lin Carter, Ursula K. Leguin, William Goldman, Michael Ende, Marion Zimmer Bradley, J. K. Rowling y George R. R. Martin, entre otros. En esta parte del desarrollo nos pareció importante hacer referencia también a los últimos éxitos editoriales del género fantástico, y sus recreaciones en otros

medios, como es el cinematográfico, o el de programas en pequeño formato para la televisión como es el caso de las populares series.

Conjuntamente se hace referencia al tratamiento que se le ha dado a la figura del héroe en el género fantástico, en general, y, en particular, en las obras objeto de estudio en este trabajo, determinando su catalogación en un subgénero conocido con el nombre de fantasía heroica o épica. También se exponen los diferentes criterios que se han utilizado para ubicar la obra literaria en una determinada categoría, así como las características o elementos recurrentes que aparecen en ella y que hacen que esta clasificación sea aceptada y reconocida por los expertos en el tema.

Una vez estudiado el género fantástico, sus orígenes, su desarrollo hasta la concepción actual del mismo, sus tendencias y autores más destacados, procederemos a continuar nuestro trabajo mediante el estudio de su evolución en otras formas creativas a partir de la literatura.

Completando el análisis, en el capítulo 3 se tratará el tema de cómo la cultura de masas ha absorbido las distintas manifestaciones del género fantástico, y las ha adoptado de muy diversas maneras. En muchos casos la obra trasciende la esfera del creador a un público meramente receptor, para convertirse en una relación en la que los lectores o, en el caso del cine, los espectadores, se convierten en un público activo y son capaces de sumergirse en el mundo creado en las novelas, películas y series de televisión para revivirlas, caracterizarse de aquellos personajes con los que más se identifican, creando contenido nuevo a partir de los personajes originales ya conocidos, llegando a demandar a los propios escritores la realización de secuelas o la publicación de material adicional dándoles un mayor trasfondo y perspectiva a sus historias. En este sentido, incluso el mismo Tolkien se vio obligado a publicar los Apéndices de *The Lord of the Rings* debido a la presión ejercida por los seguidores de su obra.

El cuarto capítulo está centrado en el análisis de la figura del héroe. Se retomarán así cuestiones como la definición del término héroe, qué características y cualidades presenta, qué funciones puede adoptar y cual es su valor intrínseco para la sociedad. En los diferentes períodos de la historia, desde la Antigüedad Clásica, el héroe ha evolucionado hasta llegar a crear nuevos perfiles que no existían en los cánones más tradicionales. Sin embargo, se pueden señalar diferentes arquetipos, que son recurrentes a lo largo de la historia, hasta llegar a ejemplos más modernos dentro de la literatura y el cine, que serán explicados en el desarrollo de la investigación. Con este fin, se han analizado diferentes clasificaciones ya establecidas de la figura del héroe, realizadas por distintos autores. Sin embargo hemos considerado necesario proponer una clasificación que se adapte a las características específicas de los personajes con perfil heroico que estamos analizando tanto de *The Lord of the Rings* como de *The Hobbit*, considerando que ninguna de las previas respondía completamente a los cánones que hacían de cada personaje un héroe singular digno de ser mencionado en la relación de héroes que hemos realizado.

En último término, concluyendo el capítulo 4, nos ha parecido oportuno realizar un análisis de la concepción que se tiene hoy en día de la figura del héroe. Tras el análisis previo a través de la historia, nos ha parecido necesario dejar constancia de los cambios que ha podido sufrir la idea del héroe hasta llegar a las figuras más populares de inicios del siglo XXI. No pretende ser un análisis exhaustivo, pues el tema se presta a la realización de un profundo estudio. Sin embargo, la diferencia cronológica entre la fecha de la primera publicación de *The Hobbit* (1937) y del estreno de cualquiera de las dos trilogías de Peter Jackson (2001-2003 o 2012-2014), hace necesario plantear esta cuestión, dejando la puerta abierta a la posibilidad de elaboración de un estudio más completo y reflexivo.

Para finalizar, en el capítulo 5 se realizará una recapitulación de contenidos y reflexiones finales, donde se recogen las conclusiones extraídas de todo el proceso de investigación.

El estreno cinematográfico de la primera trilogía de *The Lord of the Rings*, ha establecido un antes y un después en el conocimiento de la obra literaria original de Tolkien para una parte importante de la población a nivel mundial, a pesar de que a finales del siglo XX había sido destacado como uno de los libros más influyentes de la segunda mitad de siglo. Además, ha resultado ser una fuente de inspiración para la producción profesional y amateur que ha proporcionado multitud de producciones que se pueden disfrutar, en casi cualquier parte del mundo, a través de internet, lo cual acentúa aun más la difusión del mundo de la Tierra Media.

A su vez, el reciente estreno de la última de las películas que conforman la trilogía de *The Hobbit*, supone una contribución aún mayor por parte de su director, Peter Jackson, al desarrollo de la obra de Tolkien. La proximidad en el tiempo al estreno de la última película de la trilogía, *La batalla de los cinco ejércitos* en diciembre de 2014, hace que aún sean muy pocos los estudios sobre la misma, y mucho menos realizando un paralelismo, imprescindible por otra parte, con la obra literaria.

Actualmente, no existe un trabajo previo en el que se analice la figura del héroe en los textos de la saga del Anillo escritos por J. R. R. Tolkien (*The Hobbit* y la trilogía literaria de *The Lord of the Rings*) que además, de forma simultánea, cuente con un estudio del tratamiento de esos mismos personajes en las versiones filmicas realizadas por Peter Jackson.

La presencia de J. R. R. Tolkien en los estudios académicos universitarios en España, es todavía escasa y se hace necesaria vista la relevancia de su obra, su envergadura y su trascendencia en un público con diverso origen cultural. Es merecido, por tanto, un estudio pormenorizado de su obra en distintos niveles. En este trabajo, nos centraremos en el estudio de la figura del héroe en *The Lord of the Rings* y en *The Hobbit*.

1.2. Metodología

El procedimiento metodológico que se ha seguido para el desarrollo del trabajo realizado en esta tesis, radica en el análisis literario de las obras originales de la saga del Anillo de J. R. R. Tolkien y de las posteriores versiones cinematográficas realizadas por Peter Jackson. A su vez, hemos considerado adecuado tener en cuenta otros títulos literarios creados por este autor que hayan podido influir en la elaboración de las obras objeto de estudio en este trabajo, así como en creaciones posteriores que pudiesen derivar de ella. También han sido consultados todos aquellos textos, historias filmicas y otras creaciones, en diferentes formatos, que se hayan nutrido posteriormente y puedan ser reconocidas como herederas de la Tierra Media Tolkieniana.

Uno de los criterios de mayor valor, que ha sido decisivo para escoger los textos sobre los que se fundamenta esta tesis, atiende a la consideración de la producción bibliográfica de los autores, considerados relevantes para nuestro estudio, y su investigación sobre la obra de J. R. R. Tolkien, así como sus análisis realizados sobre la figura del héroe en el género fantástico literario. Además, una lectura exhaustiva de la obra del creador de la Tierra Media, la realización de un minucioso análisis de las producciones cinematográficas, así como de los trabajos de investigación derivados de ellas, han sido decisivos a la hora de la elección de las obras sobre las que sostener las conclusiones y nuevas aportaciones que se detallan en cada capítulo y al final, en las conclusiones. Para ello, se ha pretendido considerar una bibliografía de consulta e investigación actualizada, siempre que ha sido posible.

El proceso de análisis seguido, como se ha podido comprobar en la exposición previa sobre la estructuración del trabajo, comienza con la realización de un estudio del género fantástico literario, sus orígenes, su desarrollo a lo largo de la historia, teniendo en cuenta aquellas creaciones que pudieron haber influido en la creación de la obra de J. R. R. Tolkien. Hemos procurado mantener, en todo momento, una línea de investigación principal fiel al título que da nombre a este estudio centrándonos en el análisis del personaje heroico en el género fantástico y, más concretamente, el tratamiento de esta figura en las obras de la saga del Anillo que han sido llevadas a la gran pantalla. Continuamente se ha procurado no perder de vista una perspectiva académica de análisis de la figura del héroe y, en cualquier caso, no hemos querido tener en consideración aquellas producciones que pudiesen distanciarse de la estética y los valores que pretendía transmitir la obra literaria original, aún siendo conscientes de que pueden ser considerados como productos nacidos de la inspiración sucesora de la obra de J. R. R. Tolkien.

Una vez realizado un cuidadoso análisis de trabajos previos cuyo tema central gira en torno al estudio de la literatura del género fantástico en general, y de la obra Tolkien en particular, así como de otras contribuciones que desarrollan el mundo creado por él, se ha procedido a realizar una búsqueda de diferentes fuentes y medios divulgativos que proporcionen información sobre el

impacto que, estas obras literarias y fílmicas, han tenido para conocer su significación dentro de lo que se conoce como la cultura de masas. Las mismas fuentes que, en su día, proporcionaron a Peter Jackson y su equipo de producción la necesaria información para saber lo que el público opinaba de sus creaciones, lo que esperaban y demandaban de ellas, e incluso a través de las que el público consiguió influir de alguna manera en la determinación de la aparición de personajes concretos en las versiones cinematográficas, aunque previamente ni siquiera existiesen en la obras literarias originales. De la misma forma, aunque a través de medios con menos capacidad de difusión, en la segunda mitad del siglo XX, J. R. R. Tolkien también se mantuvo en contacto con sus seguidores y conocía sus demandas literarias en relación a las obras de la Tierra Media que iban a ser publicadas.

En el proceso de elaboración de esta tesis, nos ha parecido trascendente referir la aportación creativa de profesionales y aficionados influenciados por el mundo de la Tierra Media creado por Tolkien, ya que, aunque cada uno haya podido realizarlas con intenciones u objetivos diferentes, todos han contribuido, en mayor o menor medida, al desarrollo y difusión de la obra del escritor inglés.

Por último, se realiza una revisión del tratamiento que se le da a la figura del héroe a lo largo de la historia, atendiendo a las clasificaciones de los diferentes tipos de héroes que los estudiosos en el tema han realizado hasta el momento. Pondremos como ejemplo las figuras heroicas que han ido apareciendo en las distintas obras que pertenecen al género fantástico, llegando a realizar un análisis en profundidad de los personajes que podrían justificar su mención como héroes en *LOTR* y en *The Hobbit*, tanto en la obra literaria como en la cinematográfica. Únicamente se destacan aquellas clasificaciones previas que más se acercan a la descripción de los personajes de la saga del Anillo. Concluyendo el análisis del héroe, y no quedando plenamente satisfechos con las clasificaciones analizadas, se propone una clasificación de los distintos tipos de héroes en donde se atiende como valor diferenciador fundamental a las características más destacadas que los representarían. La razón de la elaboración de esta relación de arquetipos heroicos radica en que hasta el momento no hemos encontrado clasificaciones que pudiesen ajustarse y definir a los personajes que podrían ser representativos, en este sentido, de las obras objeto de análisis en este trabajo de investigación. Finalmente, hemos querido referenciar la percepción del personaje heroico en el siglo XXI. Para ello, no solo hemos acudido a los estudios de análisis de literatura y cine existentes hasta la fecha, sino también a aquellos que analizan el tratamiento de la figura del héroe en otras formas artísticas como son el cómic o las series de televisión. No queriendo desviar el tema principal objeto de estudio de esta tesis, nos parece que se trata de un tema lo suficientemente amplio como para poder ser contemplado

como una posible línea de investigación en el futuro, y poder dedicarle un tiempo de investigación de forma más exhaustiva, como merecería el tema.



2. EL GÉNERO FANTÁSTICO: ANTECEDENTES EN LITERATURA Y CINE





2. Género fantástico: Antecedentes en literatura y cine

2.1. El género fantástico

La popularidad que ha adquirido el género fantástico en los primeros años del siglo XXI - debido principalmente a la versión cinematográfica de *LOTR* de Peter Jackson, y al éxito tanto literario como cinematográfico de otras obras entre las que destaca el caso de *Harry Potter*, ha tenido como consecuencia la producción de una enorme cantidad de artículos sobre dicho género. Desafortunadamente, la mayoría de estos artículos están enfocados a la elaboración de un análisis superficial de estas películas como ejemplos aislados, y no se centran en una profunda y necesaria reflexión sobre su trascendencia y el lugar que ocupan dentro del género fantástico.

A la hora de establecer una aproximación teórica a la literatura fantástica, resulta necesario puntualizar una serie de límites imprescindibles en un género tan difuso y diversificado. Uno de los primeros retos que se nos presentan es el de elaborar una definición sobre una actividad de creación artística basada en lo imaginario e irracional. A pesar de que no hay una única definición de lo fantástico que sobresalga como definitiva, casi todos los críticos coinciden en el hecho de que la literatura fantástica incorpora un elemento en la narración que el lector o espectador puede considerar como sobrenatural, inexplicable o imposible; algo que inquieta a los lectores y les hace dudar acerca de la naturaleza de lo que están leyendo.

Por supuesto, los términos “fantasía” y “fantástico” han sido objeto de docenas de interpretaciones. Como término crítico, “fantasía” ha sido aplicado indiscriminadamente a cualquier literatura que no da prioridad a las representaciones realistas de mitos, leyendas, cuentos tradicionales y de hadas, alegorías utópicas, visiones oníricas, textos surrealistas, ciencia ficción e historias de terror (Mariño Arias, 2011: 21).

Como veremos en el siguiente apartado, ha habido numerosos intentos para definir la fantasía, no solamente como un género, sino también como un subgénero o un modo literario. Según las características de este tipo de producción literaria, la fantasía ha sido llamada “the literature of unreality”, o “literature which does not give priority to realistic representation” (Jackson, 1993: 9-13).

En la búsqueda de una acertada definición, algunos críticos ofrecen un acercamiento temático al contenido de la historia fantástica, y otros contemplan los relatos desde una perspectiva estructural y semiótica, delineando las estrategias que han sido utilizadas por los escritores para producir un efecto fantástico. Algunos han intentado situar el género históricamente, ligándolo a un cambio de pensamiento asociado con la Ilustración europea o con el Romanticismo, mientras que otros han hecho una aproximación filosófica, mostrando cómo la fantasía refleja una angustia metafísica que tiene sus raíces en el mundo moderno. Más allá de estos acercamientos, resulta muy

difícil hablar con autoridad sobre el género fantástico, puesto que hay muchas discrepancias acerca del significado del término y de cómo puede usarse. A lo largo de los últimos cincuenta años, también ha existido una tendencia a mezclar todas las variedades de ficción imaginaria en una sola - y muy amplia- categoría, para la que se proponen una variedad ingente de nombres. Al mismo tiempo, otro planteamiento ha consistido en realizar una subdivisión de los géneros y subgéneros fantásticos, intentando proporcionarle a cada uno una identidad separada.

Debido a la popularidad reciente de numerosas obras literarias, cinematográficas y televisivas que se circunscriben dentro del género fantástico, debemos hacer una reflexión acerca de lo que se incluye en este género. En la tradición novelística, las obras del género fantástico han sido relegadas como un sub-producto trivial debido a sus tramas arquetípicas, personajes a menudo planos y motivos poco originales (Havířová, 2007: 6).

En este capítulo se pretende demostrar que la fantasía es un género con la suficiente calidad literaria y la relevancia social suficiente como para ser merecedor de ser estudiado en el ámbito académico. Por ello, en primer lugar intentaré establecer, cuales son las definiciones más ampliamente aceptadas de lo que es el género fantástico. En segundo lugar, es nuestra intención reflejar aquellos términos más aceptados sobre el tema, así como proponer una definición general que explique qué es el género fantástico y qué tipo de obras se pueden incluir en él. En tercer lugar, es necesario establecer una clasificación clara de los géneros y subgéneros de la literatura fantástica. Finalmente, haremos un seguimiento del desarrollo del género fantástico en la literatura primero, y luego en el cine, en la televisión y en el cómic, con el fin de comprobar si es un género que ha seguido evolucionando con el paso del tiempo, o bien si ha agotado ya su originalidad.

Me centraré en el estudio de la producción literaria occidental, fundamentalmente la europea y la norteamericana, mencionando algún ejemplo de la literatura fantástica asiática, queriendo, de esta forma, constatar su existencia más que buscar el establecimiento de una comparación geográfica o cultural entre producciones del mismo género.

La literatura fantástica también debe ser analizada desde el punto de vista cronológico, debido a la complejidad que supone establecer el nacimiento de esta literatura y el de su evolución. Por esa razón, se realizará un recorrido por las distintas obras que podríamos incluir como más representativas del género fantástico desde el siglo XVIII hasta la actualidad, siguiendo a autores como Lloyd (1971), Belevan (1976), Clute y Grant (1997) y Stableford (2005).

2.1.1. Definición

A la hora de definir el género fantástico, partiremos de las aportaciones de diferentes autores vinculados a la literatura fantástica, bien por su propia producción literaria o bien por los estudios realizados en torno a este género. Al tratar de dilucidar el ámbito de lo que es el género fantástico,

antes de comenzar con su análisis, creemos que es necesario conocer lo que nos dice el diccionario de la Real Academia Española. En el sentido literario, se dice del término género que es “cada una de las distintas categorías o clases en que se pueden ordenar las obras literarias”. Martin Montgomery y otros (1992: 169) lo describen de esta manera: “in the most general sense genre simply means the sort, or type, of a text”. Esta definición, sin embargo, no es del todo aclaratoria, puesto que existe la duda sobre qué elementos se van a tener en cuenta a la hora de constituir lo que es un género literario. Montgomery continua diciendo:

how can this [i.e. which genre we are dealing with] be decided? Do the formal elements of a text themselves signal how to label it, or is our classification a result simply of our own expectations or individual perceptions? These questions pose issues which stretch far beyond the obvious convenience of being able to sort texts into types (e.g. for marketing, educational or critical reasons). In fact, they raise deep questions about the relationship between fixed, formal properties of a text and relational properties which are the result of our ways of seeing or thinking about it.

Existen dos maneras de considerar un género literario: en primer lugar, teniendo en cuenta los aspectos formales objetivos que se pueden observar en diferentes textos, y a partir de ahí extrapolar los elementos comunes que existen entre ellos. De esa manera, aquellos elementos recurrentes serán constitutivos de un determinado género. En segundo lugar, como veremos más adelante, otro punto de vista para el establecimiento de un género literario depende de la visión subjetiva que cada lector realice del texto, y de su interpretación particular.

Para John J. Pierce (1994: 3), la palabra género en su día designó distintos tipos de expresiones literarias, como la novela, el relato o el ensayo. En la actualidad se usa para designar una cierta forma de ficción popular. Por lo tanto, lo que diferencia a unos géneros literarios de otros son las características retóricas y semióticas que determinarán la ubicación de los textos en uno u otro género. Con este fin, será conveniente clarificar el concepto de fantasía para poder concluir el ámbito que comprende el género fantástico.

En principio, el término fantasía podría parecer un concepto universal fácil de explicar y definirse como todo aquello que no pertenece a la realidad, para lo que en primer lugar habrá que delimitar hasta donde llega la realidad y donde empieza la fantasía. La realidad es un concepto subjetivo, tal y como afirma Robert L. Nadeau (1980: 269) “...the real in human terms can be nothing more than our subjectively based conception of it”. Sin embargo, a medida que se profundiza en el concepto de fantasía, surgen una cantidad ingente de variables que lo convierten en un género excesivamente complejo, difícil de delimitar y hasta desconcertante. Este desconcierto

quizá sea debido al uso indiscriminado que se le ha dado al género tanto en literatura como en cine, además de que numerosos críticos, filósofos, escritores, investigadores y artistas no han sabido ponerse de acuerdo a la hora de definir este concepto. Es más, lo habitual es que el género fantástico no tenga una buena recepción por parte de la crítica literaria y que esté considerado como un género secundario relacionado con el horror, el misterio o, incluso, con la ciencia ficción. Esta relegación se pudo ver potenciada en la década de 1970 por las teorías del lingüista, filósofo, historiador, crítico y teórico literario Tzvetan Todorov acerca de lo fantástico, que ponían énfasis en la percepción emocional del lector y espectador, y no tanto en la naturaleza del relato. En otras clasificaciones, la fantasía se manifiesta sin embargo como un género consolidado, como reconoce Altman (2002: 25) quien incluye la fantasía entre los géneros bien definidos y reconocidos en la época de Hollywood.

En el diccionario de la RAE, el término “fantasía” aparece definido como la “facultad que tiene el ánimo de reproducir por medio de imágenes las cosas pasadas o lejanas, de representar las ideales en forma sensible o de idealizar las reales”.² Dicho de otra forma, todo cuanto el hombre puede llegar a imaginar, soñar o percibir dentro de su ámbito sensitivo, puede hacerlo realidad, ya sea algo que pertenezca a épocas pasadas, a otras realidades o que haya sido concebido a partir de lo conocido. La fantasía pretende representar elementos, seres o naturalezas de carácter ideal haciéndolos perceptibles, o, a la inversa, de idealizar o alterar aquellos elementos reales, a partir de la imaginación del creador y previendo la reacción del lector o público que conoce su historia.

Otra de las definiciones que ofrece el diccionario de la RAE relacionada al término “fantasía” es “ficción, cuento, novela o pensamiento elevado o ingenioso”. El término se asocia de manera expresa en relación con la literatura y, en cualquier caso, se entiende que es ficción, algo fingido o inventado, producto de la mente del hombre, es decir, que no corresponde a la realidad.

Por esta razón, Adolfo Bioy Casares afirma en el prólogo a la *Antología de la Literatura Fantástica*, que la literatura fantástica es más antigua que las letras (1971: 7). Se deduce por tanto que nació con el ser humano, como un modo de expresar lo desconocido e irracional. Bioy Casares llega a sugerir que el origen de la literatura fantástica se encuentra en China, ejemplificándolo posteriormente con un microrrelato de Chuang Tzu, del 300 a. de C. A continuación, sigue una aclaración en la que se especifica que la literatura fantástica, como género más o menos definido, aparece en el siglo XIX en Europa y América.

Si nos alejamos de las perspectivas histórica o creativa podemos llegar a ver cómo la fantasía no aparece en las clasificaciones generales de los géneros: esto ya ocurre, por ejemplo, en el ámbito cinematográfico, donde los criterios de producción, hacen que lo fantástico esté distribuido de

² Diccionario Real Academia Española, edición online.

manera irregular entre diferentes géneros, o forme parte de géneros híbridos. Si aparece una categoría de lo fantástico, suele estar relegada directamente a un público infantil, puesto que en los estudios académicos sobre cine no se suele tener en cuenta a la fantasía como a un género igual de merecedor de ser estudiado como otros.³

Al reflexionar sobre las razones que han dado pie a esta controversia en la concepción del propio término “fantasía”, se puede determinar que la fantasía se refiere a un universo diegético característico, un mundo secundario donde se pueden romper las leyes naturales, donde a veces se produce un encuentro entre seres humanos y criaturas sobrenaturales y extraordinarias. Sin embargo, Sánchez-Escalonilla (2009: 24) sostiene que esta categoría, para existir,

(...) requiere de las tramas canónicas y del contenido formal que le proporcionen otros géneros, condiciones que hacen de la fantasía un género híbrido a su vez. De este modo es posible hablar de un mismo elemento genérico fantástico en cuentos de hadas como *La princesa y el duende*; en relatos de ciencia ficción como *Los superjuguetes duran todo el verano* (*Super-Toys Last All Summer Long*, Brian Aldiss, 1969) o los cuentos de Asimov; en melodramas como *Big Fish* (Tim Burton, 2003) y *La milla verde* (*The Green Mile*, Frank Darabont, 1999); en comedias como *Big* (Penny Marshall, 1988) y *Regreso al futuro* (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985), y por supuesto en fantasías de aventuras como *Peter Pan* (Hook, Steven Spielberg, 1991; P.J. Hogan, 2003) o las trilogías de *La Guerra de las Galaxias* (*Star Wars*, George Lucas, 1978).

Por su parte, Martha J. Nandorfy (1991: 103) afirma que la “Literatura Fantástica” no puede reducirse a una fórmula, ya que designa entidades que requieren una constante redefinición. En este sentido explica que:

Lo fantástico ensancha los angostos confines de la realidad racional y desestabiliza el lenguaje al jugar poéticamente con él, convirtiendo en metáforas expansivas lo que eran dicotomías reductivas. El significado más preciso de fantástico, ya sea en un contexto científico o artístico, será, pues, “potencial”; un potencial susceptible de actuación en la experiencia y en la expresión, en tanto en cuanto no se vea sometido a la práctica racional de la exclusión.

³ Así se aprecia en la lista de los 10 géneros de Buscombe (2003). Este estudio recoge la siguiente clasificación, correspondiente a categorías genéricas: “1. Crime and Action spectaculars; 2. New Science Fiction; 3. Horror; 4. Comedy; 5. Classic Genres Revived; 6. Auteurs and Independents; 7. X; 8. Women; 9. Gay/Lesbian; 10. National Identities”.

Tal es la complejidad que encierra el término que incluso hay autores, como es el caso de Lucía Solaz Frasset (2003: 634), que optan por no considerarlo un género, sino un modo artístico:

del que emergen distintas formas relacionadas. Esto nos permite identificar los rasgos estructurales que subyacen en varias obras en diferentes periodos de tiempo. Toda esta tradición fantástica que rechaza lo estático, yuxtapone elementos incompatibles, se resiste a lo establecido y viola las asunciones dominantes de lo que es generalmente aceptado como normativo, (...), pues aunque las sociedades cambien, las fantasías se nos revelan constantes y universales.

Solaz Frasset entiende que dentro de lo fantástico cabe todo lo imaginable e inimaginable, y apunta como dato muy interesante que debe ser tenido en cuenta la relación entre la obra y el tiempo en el que nace y se mantiene viva. A pesar de que cambie la sociedad, las fantasías humanas no mueren con las distintas generaciones, ya que la fantasía, por la amplitud de temas que trata y por su naturaleza tan ajena a la realidad, puede mantenerse como un clásico que perdure generación tras generación.

Como puede observarse en todo lo dicho hasta el momento, resulta una tarea ardua elaborar y concretar un concepto unánime y uniforme que concilie todas las propuestas surgidas hasta la fecha en un intento de encontrar la definición más completa del género fantástico. Por lo tanto, desde el momento en que se formula este planteamiento, asumimos que la definición resultante no será reconocida o aceptada por todos, pues cada uno puede establecer sus parámetros de lo fantástico, y de lo que representa la fantasía en su mundo. En la apreciación más amplia de la palabra, toda literatura de ficción podría ser considerada como perteneciente a este género, ya que todo lo que no es real proviene de la imaginación humana, o lo que es lo mismo, de la fantasía.

Torrente Ballester⁴ considera que la imaginación puede utilizar dos técnicas para la formación de objetos fantásticos: “puede inventar imágenes nuevas dentro de un orden de lo real o puede inventar imágenes nuevas mezclando elementos pertenecientes a órdenes, distintos de la realidad”. En cualquier caso se trata de inventar imágenes, ideas y formas, de recurrir a la imaginación basándose en el mundo conocido, real y cotidiano, otorgándole unas características que lo conviertan en algo excepcional y extraordinario. De manera similar, Darío Villanueva afirma que se puede realizar una lectura realista de la literatura fantástica, puesto que el lector puede encontrar una referencialidad intencional a la propia realidad.⁵ Tradicionalmente, los personajes de

⁴ Citado en Borges (1985: 126).

⁵ Citado en García Berrio (1989: 345).

relatos fantásticos se describían de manera muy somera, no se mencionaban demasiadas características y, en algunas ocasiones ni siquiera se mencionaba su nombre. Únicamente eran utilizados como meras herramientas sobre los que se apoya el desarrollo de la historia. A raíz de la aparición de *The Hobbit* y de *LOTR*, cambia la manera de presentar a los personajes en las historias fantásticas.⁶ La descripción que hace Tolkien de sus personajes se asemeja más al proceder de los relatos realistas. Por ejemplo, en el caso de Bilbo Baggins, el protagonista de *The Hobbit*, todo lo que dice y hace es el motor que hace avanzar a la historia. Sin embargo, Tolkien describe al detalle sus antecedentes personales, familiares, sus costumbres diarias, sus gustos y preferencias, por lo que este personaje bien podría formar parte de una obra realista, salvo por el hecho de que pertenece a una especie que no existe, los hobbits, y de que vive en un mundo fantástico. En este sentido, Tolkien emplea elementos propios de la narrativa realista para conseguir involucrar al lector en lo que está leyendo. A través de hábitos cotidianos del hobbit, que al lector pueden resultarle familiares, es capaz de introducirlo en un mundo que, por otra parte, le es completamente ajeno.

Basándonos en la argumentación expuesta por Darko Suvin (1972: 375), la literatura realista se basa en que el hombre es dueño de su propio destino, mientras que en el género literario fantástico, las circunstancias que rodean a los héroes no pasan inadvertidas para el desarrollo de la historia y la consecución de su objetivo. En la literatura fantástica, el contexto y las circunstancias influyen de tal manera sobre los personajes que condicionan el desarrollo de la acción. Con este razonamiento Suvin quiere mostrar que, en la literatura fantástica, el hilo conductor de la historia está orientado hacia el triunfo del héroe o su fracaso.

En este sentido, González Grueso (2011: 37) establece que en función del tipo de texto, ya sea éste realista, maravilloso o perteneciente al género fantástico, los acontecimientos se presentan con una coherencia diferente al entendimiento del lector o del público.

- En el texto realista suceden acontecimientos que son coherentes con nuestra interpretación de la realidad.
- En el texto del género fantástico suceden acontecimientos que no son coherentes con nuestra interpretación de la realidad.
- En el texto maravilloso suceden acontecimientos que son coherentes con el marco de la narración, que es a su vez, similar a nuestra interpretación de la realidad.

En el proceso de revisión de la literatura crítica que se ha ocupado del tema, se observan diferentes aproximaciones al género fantástico en donde se tratan los puntos de encuentro que existen en los relatos atendiendo a la relación existente entre la fantasía y la realidad.

⁶ Como puede comprobarse en Rogers, 1974: 70-74.

En términos literarios, la fantasía es descrita en la *Merriam-Webster Encyclopedia of Literature* (1995: 403) como: “imaginative fiction dependent for effect on strangeness of setting (such as other worlds or times) and characters (such as supernatural beings)”. Se pone énfasis en lo sobrenatural y extraño, en aquello que es capaz de sacarnos de la monotonía de la realidad. J. Zipes (1991: 171) advierte una funcionalidad similar en la fantasía, al mencionar que lo fantástico puede ser usado como compensación de la aparición de lo racional en la cultura, el trabajo y la familia, sobre todo en el mundo occidental. Zipes amplía esta idea señalando que una de las funciones de la fantasía es la de preservar y defender la imaginación de niños y jóvenes. Belevan señala que, desde sus inicios, el género fantástico ha estado relegado a un público infantil, como una herramienta útil únicamente para esa preservación de la imaginación en los más jóvenes. Sin embargo, al considerar el género fantástico para adultos, opina que ha ocupado un lugar secundario en el corpus de toda literatura europea y americana: “lo fantástico es el pasajero clandestino de la literatura” (1976: 70-71).

En su conocido ensayo “On Fairy Stories”, Tolkien agrupa todas las variedades de historias fantásticas posibles bajo el nombre general de “fairy tales”, cuentos de hadas, que, a pesar de su nombre, no se refieren a historias acerca de elfos o hadas, sino sobre el lugar en el que estos seres habitan: “fairy-stories are not in normal English usage stories about fairies or elves, but stories about Fairy, that is Faerie, the realm or state in which fairies have their being”. Esto no supone, pues, una reducción de lo fantástico al entorno popular de los cuentos infantiles, ya que, en opinión de Tolkien (1964: 19), la fantasía comprende muchas más cosas:

Faerie contains many things besides elves and fays, and besides dwarfs, witches, trolls, giants, or dragons: it holds the seas, the sun, the moon, the sky; and the earth, and all things that are in it: tree and bird, water and stone, wine and bread, and ourselves, mortal men, when we are enchanted.

Tolkien considera que es muy atrevido, por no decir imposible, intentar obtener una definición absoluta de la fantasía, puesto que resulta impracticable condensar en palabras algo que, para él, es mucho más que un concepto. Se trata, más bien, de un universo que discurre por caminos muy distintos a los humanos. Aquí encontramos una contribución muy importante de Tolkien al estudio de la fantasía: la oposición entre la dimensión de lo ordinario, compartida por lector, protagonista y autor, denominada mundo primario, y la dimensión fantástica, compartida por las criaturas llamadas “hadas”, denominada mundo secundario.

Para Tolkien, la capacidad de sorprenderse y asombrarse ante lo extraordinario sólo es posible cuando un personaje humano o una criatura con características humanas atraviesan los

límites de la fantasía, provocando un encuentro entre los mundos primario y secundario. Según María Nikolajeva (1998: 9), “la presencia de seres humanos, habitantes del mundo primario, es para Tolkien esencial en las historias de este género”. Esta autora hace un énfasis especial en este enfrentamiento de mundos diferentes cuando propone su propia definición de fantasía, en la que evita cualquier alusión a las hadas y utiliza el concepto de “magia” para evitar la confusión con los cuentos tradicionales. Nikolajeva (1998: 12) destaca, además, la necesaria irrupción del elemento mágico junto al concepto de asombro, e identifica la especificidad de lo fantástico “con la presencia de la magia, es decir, de seres y acontecimientos mágicos, en un mundo realista alterno, el sentido de lo inexplicable, de la maravilla, y las violaciones de las leyes naturales”.

Como hemos visto, las definiciones de fantasía de Mathews, Manlove, Tolkien y Nikolajeva coinciden en el elemento maravilloso y en el enfrentamiento entre mundos con leyes incompatibles. Todos estos autores resaltan el elemento humano como clave de contraste entre los dos universos, y se refieren a los protagonistas del relato como “personajes mortales” (Manlove y Tolkien) o habitantes de un mundo “ordinario, material y racionalmente predecible” (Mathews). Los relatos fantásticos deberían mostrar personajes creíbles desde el punto de vista humano, que se vean enfrentados a conflictos verosímiles, aunque sus aventuras resultaran imposibles en nuestro mundo primario. La fantasía, al igual que sucede en otros géneros de ficción, es capaz de aceptar cualquier tipo de personajes si son capaces de demostrar que poseen una personalidad real a través de sus actos, funcionando como individuos “mortales” dentro de la historia fantástica que se narra.

La investigadora de los guiones de cine fantástico Sable Jak (2004: 2) reitera la importancia de inventar protagonistas provistos de humanidad: “Las historias de fantasía no tratan sobre efectos especiales, gente exótica y bestias voladoras. Las historias tratan sobre personajes completamente desarrollados, con trazos humanos (e incluso cuando ni siquiera sean humanos), y envueltos en dilemas humanos”. Jak considera dos características imprescindibles en la definición de fantasía: la existencia del elemento maravilloso o imposible dentro del relato, y la aparición de la magia como sucesos maravillosos que no pueden ser demostrados de manera científica.

El concepto de lo “maravilloso” donde reside la naturaleza de la fantasía, se podría definir entonces con las aportaciones de los diferentes críticos y autores, que se refieren a “mundos, seres y objetos sobrenaturales” (Manlove), “más allá del mundo ordinario” (Mathews), ligados a una “cualidad de sorpresa y asombro” (Tolkien), donde residen la “magia” (Nikolajeva y Jak), “lo imposible” (Jak), “lo inexplicable y la maravilla” (Nikolajeva), y donde se alteran las “leyes naturales” (Mathews y Nikolajeva), sobre todo las que afectan al tiempo y al espacio. Además, la confirmación del elemento fantástico o extraordinario está complementado con una fascinación por lo maravilloso en la medida en que se colma un deseo humano por lo fantástico. A este propósito, advierte Tolkien: “The magic of Faerie is not an end in itself, its virtue is in its operations: among

these are the satisfaction of certain primordial human desires. One of these desires is to survey the depths of space and time. Another is (...) to hold communion with other living things” (“On Fairy Stories:” 24).

La capacidad de asombrarse ante lo extraordinario y la magia es imprescindible para que un relato se pueda considerar realmente como perteneciente a la fantasía. Mediante la inclusión de un elemento sobrenatural o maravilloso, el autor de obras fantásticas establece una mezcla entre el mundo primario y el secundario. Al mismo tiempo, crea un choque de experiencias (lo ordinario contra lo extraordinario), que integra el elemento de fantasía en el relato, proporcionándole al género su atractivo particular a través de un elemento de misterio.

Los críticos hallan en la fascinación ante lo extraordinario un criterio esencial para dilucidar si nos encontramos ante un verdadero relato de fantasía. Sin embargo, esta fascinación no debe considerarse desde el punto de vista del lector o espectador, como postulaba Todorov, y de lo que este encuentre como asombroso o increíble. Ha de tenerse en cuenta únicamente desde un punto de vista diegético, dentro del propio mundo secundario del relato, y de cómo perciben los elementos asombrosos los personajes que viven las experiencias fantásticas.

En historias como *El sexto sentido* (*The Sixth Sense*, M. Night Shyamalan, 1999), *La historia interminable* (*The Neverending Story*, Wolfgang Petersen, 1984; basada en el libro *Die unendliche Geschichte*, Michael Ende, 1979), y *Al final de la escalera* (*The Changeling*, Peter Medak, 1980), los protagonistas - que pertenecen al mundo primario en todos los casos, entran en contacto con otros personajes de un mundo secundario o fantástico. Puede ocurrir que también estos protagonistas se introduzcan en el mundo secundario, e interactúen en él con sus habitantes. La característica en común de estas historias es que los personajes del mundo primario no consideran en ningún momento que sus experiencias con lo mágico y maravilloso sean normales. Conllevan una violación de las leyes de la naturaleza, y provoca la consecuente sorpresa, considerada imprescindible por autores como Tolkien. De acuerdo con lo que se acaba de exponer, no se podrían considerar como fantásticos libros o películas como *Dracula* de Bram Stoker, *El sueño de una noche de verano* (*A Midsummer's Night Dream*) de William Shakespeare, o la mayoría de los cuentos orientales recogidos en *Las mil y una noches*. La razón es que estas obras nos presentan personajes que se encuentran en universos cerrados donde lo maravilloso y mágico no provoca sorpresa ni asombro, y, por tanto, el choque entre el mundo primario y el secundario no se llega a producir. Se considera que, aunque remotos, son elementos fantásticos que existen en el mundo en el que viven los personajes. Puede que se hayan olvidado, o llegado a considerar leyendas de tiempos remotos; pero son reales, y pueden llegar a interrelacionarse con los protagonistas. Es imprescindible que exista la fascinación, que el protagonista del mundo real sea consciente de que ha cambiado su entorno, y que lo que sucede a su alrededor, en ese mundo secundario, es extraordinario.

Selma Lanes (1972: 93) identifica algo parecido en la tradición de los cuentos de hadas, diferente de la de lo fantástico:

La designación “cuento de hadas” se aplica a aquellos relatos que dan por asumida la existencia de elementos o seres mágicos en nuestro mundo. El término “fantasía” se reserva a aquellos relatos donde los reinos mágicos pueden existir, pero los personajes deben encontrar el medio de trasladarse hasta ellos.

Esta puntualización de Lanes se puede aplicar tanto a las fábulas medievales como a los cuentos de hadas modernos de Andersen o de los Hermanos Grimm, que recogen y adaptan antiguas leyendas con un contenido moralizante para orientarlas luego a un público infantil. La ficción que se nos presenta en películas como *Toy Story* (John Lasseter, 1995), que está cercana al cuento de hadas, tampoco podría considerarse como fantasía según esta teoría: en esta película se narra la aventura de dos juguetes perdidos en el mundo de los humanos que intentan regresar a la habitación infantil en la que viven. En el planteamiento del guión se da por supuesto que los juguetes son plenamente conscientes de ser juguetes y se comportan como tales. Incluso respetan la regla de no revelar a los seres humanos su condición de seres “humanizados” con sus propios problemas, deseos y temores. Por ello no se produce ese choque entre el mundo real y el fantástico, de manera que ni los protagonistas de la película ni el público se sorprenden de que los juguetes hablen y tengan vida propia.

Toy Story tiene el mismo planteamiento básico que el cuento *El soldadito de plomo* (Hans Christian Andersen, 1838), y nos presenta dos mundos, el primario de los humanos y el secundario de los juguetes, con dos entidades distintas y separadas. Sin embargo, en ningún momento se produce un encuentro entre ambos y, en consecuencia, no llega a generarse la fantasía. Como apunta Nikolajeva (1998: 60):

resulta muy habitual que los juguetes animados aparezcan dentro del mundo primario. En esta variable, se muestran muy similares a los animales parlantes (...). Muchos investigadores, sin embargo, no consideran las historias sobre juguetes vivientes como fantasía.

Otras dos películas producidas por Pixar pueden servir para completar esta argumentación: *Bichos* (*A Bug's Life*, John Lasseter y Andrew Stanton, 1998) nos presenta una aventura en un mundo cerrado de insectos parlantes donde nadie se sorprende de que los animales hablen: tampoco sería una fantasía. En *Monstruos S. A.* (*Monsters, Inc.*, Peter Docter, David Silverman, Lee Unkrich, 2002), sí

que existe una distinción clara entre el mundo primario de los humanos y el mundo secundario de los monstruos. Aunque una niña de dos años se mueve entre los dos mundos, su corta edad le impide distinguir que se encuentra en una dimensión distinta, y que está sometida a otras leyes: para ella no existe ninguna diferencia entre ambos mundos, ni se produce ningún asombro ante lo maravilloso, pues el elemento mágico se asume de inmediato como algo ordinario que forma parte del juego.

A pesar de la mención deliberada de películas de animación para niños como ejemplos de esta argumentación, quiero resaltar la importancia de deshacer el manido argumento que asocia la fantasía con un público infantil, con los dibujos animados y los cuentos de hadas. En el otro extremo, más allá del ámbito infantil, aunque en una esfera idéntica en su tratamiento del elemento fantástico, se encuentra el mundo de los héroes orientales. Estos personajes suelen moverse a través de un terreno mágico no fantástico, pues el espectador es el único que percibe el elemento imposible y en ningún caso esto les sucede a los personajes de la historia. En esta circunstancia se encontrarían las películas *Tigre y Dragón* (*Wò hǔ cáng lóng*, Ang Lee, 2000) y *Héroe* (*Yǐng Xiong*, Zhang Yimou, 2002).

La convivencia entre dos mundos, uno real y otro fantástico no es más que una de las características de las historias pertenecientes al género fantástico. Sánchez-Escalonilla (2009: 30) resume las claves del relato de fantasía en el siguiente esquema:

- Núcleo esencial: Experiencia de lo maravilloso.
- Elemento imposible o maravilloso
- Elemento humano
- Oposición mundo primario-mundo secundario
- Sorpresa y asombro
- Alteración de las leyes naturales
- Consideración de lo misterioso como inefable

Según Todorov (1972: 19-20), la fantasía se caracteriza por la violación de las leyes de la naturaleza, por la creación de un mundo en el que se sobrepasan los límites de las capacidades humanas, y en el que conviven lo natural y lo sobrenatural. Es “la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural” (Todorov, 1972:34). Imaginemos que en el mundo que conocemos se produce un acontecimiento que es imposible de explicar por las leyes naturales. Quien perciba este hecho tiene que decidirse por dos opciones: la primera, pensar que el suceso inexplicable es producto de su imaginación y que las leyes del mundo siguen siendo las que son; la segunda, pensar que el acontecimiento se produjo realmente y que la realidad está regida por leyes que desconocemos.

Esta indecisión que experimenta el sujeto, que no conoce más que las leyes naturales, es lo que Todorov denomina fantasía. Y su concepción se aproxima, en principio, a las propuestas de Tolkien, Nikolajeva y Jak. Esta definición de fantasía ya se había formulado a principios del siglo XIX, aunque de maneras diferentes: Vladímir Soloviov (1853 – 1900), filósofo y místico ruso ya dijo que “en el campo de lo fantástico, existe siempre la posibilidad exterior y formal de una explicación simple de los fenómenos, pero, al mismo tiempo, esta explicación carece por completo de probabilidad interna”. Este es el fenómeno que puede ser explicado de dos maneras, la natural o la sobrenatural. Montague Rhodes James (1862 – 1936), autor inglés especializado en historias de fantasmas dice que “es necesario tener una puerta de salida para una explicación natural, pero tendría que ser lo bastante estrecha como para que no pueda ser utilizada”. De nuevo las dos soluciones son posibles. Olga Reimann, sin embargo, dice que “el héroe siente en forma continua y perceptible la contradicción entre los dos mundos, el de lo real y el de lo fantástico, y él mismo se asombra ante las cosas extraordinarias que lo rodean”.⁷

En esta caracterización de la fantasía que hace Todorov, sin embargo, se tiene en cuenta únicamente el parámetro de la perspectiva del lector, y la capacidad que tiene de asombrarse, en la incertidumbre que experimenta cuando se encuentra ante algo imposible de explicar. A pesar de que establece de manera muy clara lo que entiende como fantasía,⁸ deposita toda la responsabilidad de identificación sobre si nos encontramos ante algo realmente fantástico o no, en la respuesta que el lector tiene ante los hechos descritos. Es el lector el que ha de considerar si son fantásticos o maravillosos o, por el contrario, si tienen una explicación racional dentro de la lógica del mundo en el que vive. Todorov (1970: 44) sentencia que una narración sólo se podrá considerar fantástica cuando la vacilación mencionada aparezca tanto dentro del relato como durante su lectura o visionado:

En primer lugar, es necesario que el texto obligue al lector a considerar el mundo de los personajes como un mundo de personas reales, y a vacilar entre una explicación natural y una explicación sobrenatural de los acontecimientos evocados. Luego, esta vacilación puede ser también sentida por un personaje; de tal modo, el papel del lector está, por así decirlo, confiado a un personaje y, al mismo tiempo la vacilación está representada, se convierte en uno de los temas de la obra (...). Finalmente, el lector (...) deberá rechazar tanto la interpretación alegórica como la interpretación “poética”.

⁷ Citados en Todorov (1972: 19).

⁸ Como se explicó con anterioridad, Todorov entiende como fantasía la existencia de hechos sobrenaturales en un mundo gobernado por las leyes naturales.

Por tanto, según la definición de Todorov, se considerará que la narración pertenece al género fantástico siempre y cuando el encanto o ilusión fantástica sea percibida por el lector, llegando a sentirse éste como parte del mundo secundario propio del relato. Esta definición es rechazada por Rick Altman (2000: 28), al argumentar que esta interpretación rompe con la cohesión del género fantástico, a la vez que lo somete a una apreciación totalmente subjetiva. Al contrario que sucede en otros géneros clásicos, como la tragedia, la fantasía no participa de la tradición que se basa en las reacciones y pasiones que las obras despiertan en espectadores y lectores. Podemos llegar al extremo de que, si la inclusión de una obra en el género fantástico depende de la capacidad de asombro del lector, se pueda plantear la disyuntiva de si un texto puede ser fantástico en su primera lectura y no en las posteriores.

Para Todorov, lo fantástico supone experimentar una vacilación ante un suceso en apariencia extraordinario, pero esta sensación es susceptible de desaparecer en cualquier momento. Es una ilusión que se encuentra entre dos conceptos contiguos, lo maravilloso y lo extraño, y que prácticamente en todos los casos acaba decantándose hacia uno o hacia otro. A ojos de Todorov, “el efecto de lo fantástico se produce solamente durante una parte de la lectura” (1972: 54). Para este autor, entonces, lo fantástico no constituiría un género literario consolidado, debido al carácter tenue que le atribuye a las propias narraciones fantásticas. Lo maravilloso es lo sobrenatural, aquello que no se puede explicar con razonamientos humanos porque transgrede las leyes de la naturaleza. Esta definición si que coincidiría con la idea de fantasía de críticos como Nikolajeva, Mathews o Manlove. Por el contrario, lo extraño es lo sobrenatural explicado. Como indica Todorov, “lo maravilloso corresponde a un fenómeno desconocido, aún no visto, por venir: por consiguiente, a un futuro. En lo extraño, en cambio, lo inexplicable es reducido a hechos conocidos, a una experiencia previa, y, de esta suerte, al pasado” (1972: 54).

Según esta separación (lo fantástico, lo maravilloso y lo extraño), Todorov establece cuatro subgéneros en función de la credibilidad que se le plantea al lector con respecto a la historia: dos subgéneros consolidados, lo extraño puro y lo maravilloso puro, frente a los híbridos fantástico-extraño y fantástico-maravilloso. Es necesario recordar que para Todorov, lo fantástico está llamado a desaparecer y a convertirse en racional o irracional ante los ojos del lector, y por este motivo lo considera una especie de género de transición más que un subgénero. La clasificación que este autor propone es la siguiente:

a. Extraño puro: En este subgénero aparecen “acontecimientos que pueden explicarse perfectamente por las leyes de la razón, pero que son, de una u otra manera, increíbles, extraordinarios, chocantes, singulares, inquietantes, insólitos” (1972: 59). Esto lo podemos

comprobar al final de algunas aventuras de Sherlock Holmes o en algunas historias de Edgar Allan Poe. En ellas, se produce un miedo ante lo desconocido o extraordinario que no llega a tener en ningún momento un fundamento racional. Su modo de actuación se basa, entonces, en un juego con los sentimientos y emociones del público y de los personajes.

b. Maravilloso puro: En este subgénero, lo sobrenatural resulta auténtico, y no se pone nunca en duda, puesto que sus habitantes aceptan las normas existentes, aunque resulten del todo irracionales o absurdas. Dentro de estos mundos cerrados, lo maravilloso resulta normal. No se da por tanto la sorpresa, pues lo mágico es lo ordinario, que no necesita de ninguna explicación añadida. A este apartado pertenecerían los cuentos de hadas, o los relatos de maravillas hiperbólicas como *Las aventuras del Barón de Münchhausen* (*Wunderbare Reisen zu Wasser und zu Lande, Feldzüge und lustige Abenteuer des Freiherrn von Münchhausen*, Gottfried August Bürger, 1786).

c. Fantástico-extraño: En este subgénero, los escritores crean en la historia una apariencia sobrenatural en que lo maravilloso resulta completamente creíble. Sin embargo, esta ilusión se rompe en un momento dado y se provoca un quiebro final hacia lo racional, de modo que lo sobrenatural quedaría explicado con argumentos racionales. Es el caso de *El castillo de los Cárpatos* (*Le Château des Carpathes*, Julio Verne, 1892), o *Diez Negritos* (*And then there were none*, Agatha Christie, 1939), en los que los acontecimientos misteriosos apuntan a una explicación sobrehumana que, finalmente, resulta aclarada mediante causas racionales.

d. Fantástico-maravilloso: En este subgénero, las sospechas sobre el carácter sobrenatural de los acontecimientos se acaban confirmando. Un ejemplo de este apartado de la clasificación es *La muerta enamorada* (*La morte amoureuse*, Théophile Gautier, 1836). La vacilación se resuelve desde lo fantástico hacia lo maravilloso, con una aceptación de lo mágico como la única explicación posible de los hechos.

La definición de lo fantástico según Todorov limita entonces la existencia de la fantasía a una mera apreciación por parte del lector/espectador que debe resolverse con una explicación racional misteriosa o bien irracional maravillosa. Sin embargo, el propio autor reconoce que algunos escritores mantienen la pureza de lo fantástico incluso una vez concluido el relato, pues las dudas no llegan a disiparse. Esto sucede en *Otra vuelta de tuerca* (*The Turn of the Screw*, Henry James, 1898), puesto que a su término el lector es capaz de saber si ha leído una historia de fantasmas o un relato sobre las paranoias de una institutriz. Estas dudas dejan el misterio sin resolver y conceden como válidas y verosímiles tanto la solución racional como la irracional.

Esta clasificación de subgéneros fantásticos que propone Todorov puede responder a un criterio restringido e incluso endeble, como sostiene Altman, pues limita el elemento fantástico al ámbito exclusivo de la duda a la percepción que tienen los personajes. A partir de los personajes, se transmite a los lectores y espectadores. Con todo, los modelos propuestos ofrecen una interesante estrategia de emociones a la hora de captar el interés del público, estrategia que es compatible con los conceptos de fantasía de Nikolajeva, Tolkien, Mathews y Manlove.

Existe también una tendencia a entender que la ciencia ficción es también fantasía, tal como ocurre con las aventuras mágicas y el cuento de hadas. Nikolajeva asegura que “[la ciencia ficción] está relacionada con sucesos e ingenios mecánicos que, aunque resulten imposibles en el presente, podrían concebirse en el ámbito de la ciencia y de la tecnología. La ciencia ficción casi siempre aporta algún tipo de explicación racional a sucesos irracionales” (Nikolajeva, 1998: 13). Sin embargo, de acuerdo con esta definición, no podemos considerar que ejemplos como las novelas *Un mundo feliz* (*Brave New World*, Aldous Huxley, 1932) o *Fahrenheit 451* (Ray Bradbury, 1953) pertenezcan al género fantástico.

La idea de que existan mundos paralelos en el futuro no es garantía de la existencia de la fantasía: para que lleguemos a considerar fantástico un relato de ciencia ficción, es necesario que por lo menos uno de sus personajes tome conciencia de que alguno de los sucesos irracionales que se presentan sea mágico y que, a la vez, sea consciente de lo extraordinario que es, algo totalmente diferente al mundo del que procede. A pesar de que nos resulte extraña u original la idea de una civilización del futuro, no se podría hablar de fantasía si la reencarnación en otro ser, el viaje en el tiempo o la telepatía fuesen elementos habituales en ella. La ciencia ficción y la fantasía son dos géneros próximos que a menudo se mezclan en los argumentos narrativos. En ambos, la imaginación crea mundos secundarios donde la separación entre la ciencia y la magia es elástica. Como afirma Sable Jak (2004: 4):

La fantasía se basa a menudo en viejas leyendas, mitos y cuentos de hadas. La ciencia ficción requiere métodos científicos o técnicos para crear algo fantástico, como sucede con los viajes en el tiempo y en el espacio. Los personajes (humanos o alienígenas) construyen máquinas a partir de materiales sólidos, no mediante conjuros o la mezcla de elementos de la naturaleza al tiempo que pronuncian encantamientos. La ciencia ficción puede suceder en tiempos antiguos, en el presente, en otros mundos o en el futuro.

David Roas, de la Universitat Autònoma de Barcelona, ha constatado que un rasgo definitorio del género fantástico es la convivencia conflictiva de lo posible y lo imposible,

distinguiéndolo de lo maravilloso o la ciencia ficción, donde ese conflicto no se produce. David Roas (2001: 26) afirma que “un texto es fantástico por su relación conflictiva con la realidad empírica”. A la hora de identificar un fenómeno como imposible, debemos compararlo con la concepción que tenemos de la realidad. Por este motivo, los acontecimientos de las historias fantásticas deben tener lugar en un entorno en el que las leyes básicas de comportamiento físico sean las mismas que en el mundo primario que consideramos como real. Coincide aquí con Cailloix (1970: 10) cuando afirma que lo fantástico “manifiesta un escándalo, una rajadura, una irrupción insólita, casi insoportable, en el mundo real”; mientras que para Vax (1960: 6), la narración fantástica “se deleita en presentarnos a hombres como nosotros en presencia de lo inexplicable, pero dentro de nuestro mundo real”, a lo que añade que “lo fantástico se nutre de los conflictos entre lo real y lo imposible”.

Muchos estudiosos del género fantástico opinan que el elemento imposible o maravilloso es indispensable cuando se quiere proponer cualquier definición del género. Para Richard Mathews (2000: 1), la fantasía es “un tipo de ficción que evoca lo maravilloso, el misterio o la magia: una intuición de la posibilidad que existe más allá del mundo ordinario, material y racionalmente predecible en que vivimos”.

En la misma línea que Mathews, C. N. Manlove (1975: 1) también identifica la fantasía con lo extraordinario. Este crítico ha investigado la literatura del género fantástico, sobre todo los trabajos de MacDonald, Lewis, Tolkien, Kinsley y Mervyn Peak y define el término fantasía de la siguiente manera:

una ficción que evoca lo maravilloso y que contiene un elemento sustancial e inevitable propio de los mundos, seres u objetos sobrenaturales o imposibles, con los cuales los personajes mortales de la historia o los lectores establecen una relación en términos familiares, o al menos en parte.

Nos parece interesante dejar claro que la coherencia no debe confundirse con la verosimilitud. Según la RAE, la coherencia significa “conexión, relación o unión de unas cosas con otras”, mientras que verosímil significa “que tiene apariencia de verdadero” o “creíble por no ofrecer carácter alguno de falsedad”. Cualquier cosa, un acontecimiento, un elemento puede ser coherente y, sin embargo, no ser verosímil. Todo depende del contexto en el que nos sea presentado, en las circunstancias en que se desarrolle y cómo se predisponga al protagonista y al lector para aceptarlo de una forma u otra.

Ante la complejidad que plantea la definición objetiva de lo fantástico, los teóricos han intentado agrupar los temas más característicos y buscar fórmulas que lo identifiquen, aunque no han logrado llegar a una conclusión definitiva de su esencia. No hay un lenguaje específico para referirse a este tipo de literatura y no parece haber tampoco acuerdo en la definición del género, aparte de la característica esencial de considerar la imaginación como un elemento indispensable. Analizando la literatura crítica que se ha ocupado del tema, se observan diferentes aproximaciones que intentan buscar una definición. Para el autor y crítico F. Hellens, lo fantástico no es un género, sino una manera de ver, de sentir y de imaginar, que se encuentra en todas las literaturas del mundo, de todos los tiempos y en las obras más realistas, que debe su existencia a la imaginación espontánea, a elementos vitales de la naturaleza humana, a la intuición: “No hay fantástico sin poesía; sólo percibo la imaginación real en la soledad, en el aislamiento voluntario y la rebelión del poeta” (Hellens, 1967: 11). Para Harry Belevan, lo fantástico no es un género específico de la literatura sino una expresión susceptible de emanar en cualquier técnica de expresión artística (1976: 105-106).

C. N. Manlove (1975: 11) realizaba una distinción entre dos tipos de fantasía, diferenciadas por la existencia o no de un significado profundo, del cual se puede extraer un razonamiento o realizar una reflexión:

Two broad classes of fantasy may be distinguished: 'comic' or 'escapist', and 'imaginative' fantasy. The line of division is simple enough: it is between fancy versus imagination where 'fanciful' works are those carrying either no deeper meaning or one lacking in vitality ... Any number of waste lands, broken lances, grails, eucharistic or baptismal symbols may appear in a story without the story having any potent meaning.

Ochenta años antes, el escritor escocés George MacDonald (1890), cuya obra inspiró a escritores como C. S. Lewis y J. R. R. Tolkien, había llegado a la misma distinción que Manlove. MacDonald escribió acerca de la creación de mundos y seres fantásticos (citado en Sandner, 2004: 65):

The natural world has its laws, and no man must interfere with them in the way of presentment any more than in the way of use; but they themselves may suggest laws of other kinds, and man may, if he pleases, invent a little world of his own, with its own laws; for there is that in him which delights in calling up new forms--which is the nearest, perhaps, he can come to creation. When such forms are new embodiments of old truths,

we call them products of the Imagination; when they are mere inventions, however lovely, I should call them the work of Fancy.

El enfoque histórico y la elaboración de una clasificación de las definiciones de un género, presuponen un concepto previo de lo que cada autor entiende por literatura fantástica en su forma y contenido. Por tanto me referiré ahora a los autores que adoptan un punto de vista temático y definen esta literatura por su contenido semántico. De manera general, este estudio lleva a la categorización de elementos constitutivos del género fantástico, con la intención de delimitar de una manera clara las diferencias o similitudes entre los diferentes géneros y subgéneros.

J. Finné (1980: 13) considera como fantástico el relato en el que interviene un tema extraño, extraordinario, irreal, imaginario, ficticio, legendario, fabuloso, asociado a una idea de magnificencia sobre la condición humana; es decir, “un ser humano, un objeto o una entidad al margen de la experiencia humana corriente”. Sin embargo, esto no siempre es así, puesto que lo externo a la experiencia humana no presupone obligatoriamente una pertenencia al género de la literatura fantástica. El cuento de hadas, por ejemplo, pone en escena a seres y objetos inexistentes en la realidad cotidiana, y sin embargo este autor no la incluye dentro del género fantástico, sino dentro del folklore.⁹

A pesar de la complejidad que rodea el carácter del género fantástico, algunos autores practican el análisis temático, aún a riesgo de caer en el catálogo, en la excesiva simplificación del contenido, y en las clasificaciones de temas ya existentes, peligros señalados por L. Vax (1965: 53-62). Por su parte, Caillois (1970: 25-28), propone una lista de temas que reproduzco a continuación. Para él serían fantásticos aquellos relatos donde aparece:

- el pacto con el demonio
- el alma en pena en busca de reposo (tema del aparecido)
- la muerte personificada
- la “cosa” indefinida e indefinible que provoca la muerte
- el vampiro

⁹ Existe una diferenciación dentro de la crítica en dos grupos: aquellos que consideran que los cuentos de hadas pertenecen al género de la literatura fantástica (como Tolkien), y los que consideran que pertenece al mundo del folklore, y por tanto presenta personajes comunes, que pueden verse envueltos en acontecimientos maravillosos o no (como Finné). En este caso, consideran los cuentos de hadas como un género precursor del fantástico, de donde se toman muchas veces motivos y temas para desarrollarlos más pormenorizadamente.

- la estatua que cobra vida
- la maldición de un brujo
- la mujer fantasma, seductora y fatal
- la inversión del orden entre realidad y sueño
- la casa, habitación o lugar borrados del espacio
- la detención o la repetición del tiempo.

Esta lista se basa en lo que el autor denomina “el asalto de lo imposible”, que como bien explica Caillois (1970: 25) supone que:

Las leyes fundamentales que rigen la materia y la vida no implican tampoco un número ilimitado de imposibilidades evidentes y absolutas. Ahora bien, son estas imposibilidades flagrantes las que requieren una intervención fantástica y determinan por consiguiente los temas del género. En cada categoría las variantes son infinitas, pero las categorías mismas permanecen relativamente poco numerosas.

Este autor (1970: 27) también reconoce la elasticidad de un catálogo que, a pesar de todo, presenta la coherencia de “una mitología suscitada por el deseo del miedo y del escalofrío”. Esta elasticidad conduce a la reducción de los temas citados efectuada por J. Molino (1980:18) que propone, a su vez, seis centros de interés:

- el diablo y la brujería
- la muerte, los fantasmas, los dobles y vampiros
- la mujer y el amor
- el monstruo y el tema de la animación de lo inerte
- la relación entre sueño y realidad
- las modificaciones del espacio y el tiempo.

En las historias fantásticas, se observan una serie de características comunes como la presencia de la magia, el viaje del héroe, la idea de escapismo o la presencia de ideas, matices o

elementos religiosos. Quizá la característica más polémica sea la presencia de la magia, razón por la cual, en muchos casos, el género fantástico no es considerado un género literario serio. La magia, sin embargo, suele tener limitaciones. Únicamente se emplea para ayudar al héroe en su crecimiento personal y no todo puede solucionarse con la magia (Attebery, 1992: 55).

Philip Martin desarrolla las pautas de Joseph Campbell sobre el viaje del héroe basadas en estudios de mitos antiguos. Se trata de un primer acto en que se presenta al protagonista, los personajes que lo acompañan y el mundo en el que viven. También se plantea el desafío que tendrá que superar el héroe. En el segundo acto, el héroe tiene que salvar una serie de pruebas para conseguir llegar a su objetivo. Aquí se ven sus debilidades, sus dificultades personales, a las que tendrá que sobreponerse. Poco a poco, el héroe va adquiriendo más confianza en sí mismo, más poder y mejores habilidades. Por último, en el tercer acto, tendrá lugar la batalla final, el último enfrentamiento en donde vencerá al villano, a las fuerzas del mal, donde se enfrentará a la prueba más difícil, a vida o muerte. Finalmente, el héroe resulta victorioso y adquiere el título de héroe.

El escapismo es una de las características que más se critica en el género fantástico, y por las que ha sido infravalorado en muchas ocasiones. Esto es debido a que la misma idea de escapismo implica “una evasión general de las responsabilidades por parte del lector [o espectador] quien debería ocupar su tiempo en “literatura [actividades] más serias” (Rabkin, 1977: 44).

La presencia de ideas, matices o elementos religiosos tienen una vinculación bastante cercana con las historias pertenecientes al género fantástico, debido a que desde sus orígenes el hombre ha tratado de explicar y resolver sus dudas más trascendentales a través de los mitos y las leyendas, mezclando elementos y personajes reales y fantásticos.

López Valero et al¹⁰ afirman que los teóricos han intentado buscar temas y formas que identifiquen una definición objetiva de lo fantástico sin un resultado satisfactorio, no pudiendo llegar a una conclusión definitiva de lo que es en esencia. Concluyen que “no hay un lenguaje de lo fantástico específico, la única verdad indiscutible es que la imaginación juega un papel esencial, a pesar de la indefinición del género en la creación de lo fantástico” (2011: 1). En este trabajo se llega a establecer la diferencia entre los conceptos “fantástico” y “maravilloso”. Lo maravilloso se corresponde con aquellas manifestaciones artísticas o literarias que pueden ser consideradas extraordinarias por los receptores, pero que no reúnen las características definitorias del género fantástico.

En todos los textos consultados, se observa que es habitual la mención a “lo fantástico”, que en sí mismo refleja la dificultad que entraña la definición del término, lo que conlleva su imprecisión académica. En realidad, acotar en una definición la amplitud de contenido que puede albergar el

¹⁰ En el marco del trabajo titulado *Concepción teórica de lo fantástico*, realizado por el Grupo de Investigación de Didáctica de la Lengua y la Literatura de la Universidad de Murcia (2011).

concepto teórico de lo fantástico es un objetivo difícil, si no se quiere simplificar en exceso el ámbito que puede abarcar la fantasía. Delimitarlo a una enumeración determinada de temas, cuando lo fantástico pertenece a todo lo que sea capaz de imaginar la mente humana y de desarrollar lo imaginado, es una tarea complicada, ya que partimos de la premisa de que la imaginación humana no tiene límites. Por ello cualquier definición se quedaría incompleta, cualquier lista de temas probablemente estaría inacabada, pues siempre habrá una mente que sea capaz de contribuir con su imaginación y aportar nuevos elementos que profundicen y desarrollen lo que hoy conocemos como el mundo fantástico

Para Tolkien, la verdadera fantasía sería la subcreación de un mundo secundario por parte del hombre. Este no representa o interpreta las bellezas o temores del mundo primario – o realidad que conocemos – sino que crea unos nuevos basándose en ellos porque cree que “Faerie contains many things (...): it holds the seas, the sun, the moon, the sky; and the earth, and all things that are in it: tree and bird, water and stone, wine and bread, and ourselves, mortal men, when we are enchanted” (“On Fairy Stories”: 19). Estas creaciones tienen que transcurrir en el segundo mundo, es decir, en el país de las hadas.

Sin embargo, a Tolkien le gustaría que la fantasía fuera más imaginativa, pero sabe que en la práctica, cuanto más ajeno al mundo primario sean las imágenes, más difícil sería lograr una consistencia interna. Es decir, es más fácil crear una fantasía si tomamos elementos de la realidad que conocemos. Podemos responder a la pregunta de si los creadores de historias fantásticas son o no fieles a la realidad diciendo que las narraciones del género fantástico han de ser fieles al mundo primario para que esa fantasía parezca más real para los lectores y espectadores.

Otros autores han destacado que el paralelismo entre el género fantástico y los cuentos de hadas y los mitos ha hecho que la fantasía se haya relegado a la categoría de género infantil. Sin embargo, el poder esencial de estas historias de lo maravilloso ha sido reconocido por pensadores tan diversos como Carl Jung, Bruno Bettelheim, Joseph Campbell y C. S. Lewis, entre muchos otros. Stephen Donaldson (citado en Nicholls, 1993: 266-267) argumentó al respecto:

One of the oldest and most enduring forms of literature in all languages is fantasy. We need metaphors of magic and monsters to understand the human condition. It's only in modern times that we have suddenly decided this narrative language isn't serious, that it's for children; grown-ups don't believe these things... We've reached the point in our sophistication of our self-perceptions when it no longer seems possible to make epic statements about the meaning of life. You get laughed at for doing it, and epics ceased to be written. But in order for us to have this type of heroism, beauty, glory, magic and power we have to get away from real life.

Como hemos podido comprobar, conseguir una definición completa y definitiva de lo que es la fantasía y el género fantástico es una tarea muy compleja. Quizá sea más apropiado hablar de los rasgos que tienen en común las obras que reconocemos como fantásticas, para llegar a un consenso. En general, los libros de fantasía presentan lo que se denomina un “mundo secundario”, independiente y diferente -aunque relacionado- con nuestro mundo (el mundo real, o primario), donde habitan seres imaginarios o mitológicos.

La crítica distingue habitualmente dos tipos de fantasía en la literatura: la que se denomina “fantasía doméstica” (low fantasy) y la “alta fantasía” (high fantasy), que se definirán con más detalle en el apartado siguiente.¹¹ La diferencia fundamental estriba en la forma en que el autor presenta el mundo secundario, aunque ambas comparten rasgos comunes con gran parte de la literatura infantil en general. La doble finalidad de enseñar y deleitar, fomentando la imaginación está presente de modo singular tanto en la literatura infantil como en la fantástica. Por analogía, la creación de un mundo de fantasía ofrece ideas fundamentales sobre la construcción de nuestras sociedades, y permite al niño conocer otros puntos de vista, o ver su mundo desde otra perspectiva.

Cuando el mundo secundario es el único mundo representado en la obra, el género se denomina “alta fantasía”. Antes de intentar definir el término, debemos señalar una diferencia importante entre lo que entendemos como “alta fantasía” y el género que se denomina “ciencia ficción”. Los dos, efectivamente, crean un mundo secundario; no obstante, la ciencia ficción se aparta de la realidad contemporánea extrapolando esa realidad al futuro más o menos cercano, donde el mundo que conocemos sufre modificaciones sustanciales por los descubrimientos, invenciones y el desarrollo técnico; la alta fantasía, por su parte, crea un mundo paralelo donde se sitúa la acción.

Como podemos comprobar, muchos de los intentos de definir qué es el género fantástico se han desviado hacia una descripción de sus características, o de las diferencias entre los relatos fantásticos y los cuentos de hadas, o sobre la alta y baja fantasía. Podemos apreciar una serie de características comunes que se van repitiendo a lo largo de la historia en los diversos ensayos relativos al género, a través de las cuales vamos creando una definición más adecuada de lo que consideramos como fantástico. Siguiendo estas características comunes, podemos diferenciar diversos géneros y subgéneros que pueden explicar con más claridad el ámbito que abarca la literatura fantástica, junto con algunos ejemplos de las obras más destacadas en cada categoría. Es

¹¹ Allí veremos cómo la “high fantasy” se desarrolla en su totalidad en un mundo subcreado, secundario, que no tiene relación con el mundo real o primario; la “low fantasy”, sin embargo, se caracteriza por establecer una relación entre el mundo fantástico y el mundo real, ya sea por introducir elementos de fantasía en el mundo primario, o trasladando a los protagonistas del mundo primario al secundario.

frecuente que una obra literaria no pertenezca a un solo género, puesto que se han dado pocos casos de obras “puras” que se puedan adscribir a un solo apartado, a en cada una de ellas se verán elementos susceptibles de aparecer en otros géneros.

La complejidad que se produce al intentar concretar los aspectos definitorios de la literatura fantástica, es debida a que su pretensión de crear un universo diegético verosímil, donde lo imposible aparezca dentro de un marco de posibilidad. El elemento maravilloso se percibe independientemente de que el protagonista se halle en el mundo primario durante todo el desarrollo de la historia, o bien se traslade a un mundo secundario donde lo extraordinario sea la norma común. Hay que tener en cuenta que los mundos de ficción -fantásticos o no- resultan verosímiles en la medida en que el lector se reconoce en ellos. Según Sánchez-Escalonilla, este reconocimiento “afecta principalmente al ámbito de la intimidad y de la interacción personal, es decir, a las historias interiores y a las historias de relaciones que ofrecen al escritor los conflictos que aportan la verdadera credibilidad de un relato” (2009: 38). El universo diegético se convierte entonces en un mundo posible, un ámbito narrativo verosímil o virtual, aunque en ellos llegue a suceder lo maravilloso. García-Noblejas (2004) nos dice al respecto: “entiendo como “virtuales” los mundos posibles (...) en cuanto distintos del mundo real en que vivimos y en cuanto se prestan a mejor reconocernos y conocer nuestro mundo. No en cuanto distópicos o cercanos a la ciencia ficción”. Relatos cinematográficos como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Brasil* (*Brazil*, Terry Gilliam, 1985) o *El Show de Truman* (*The Truman Show*, Peter Weir, 1998) son ejemplos de estos mundos posibles, en los que el espectador puede reconocer un entorno familiar o conocido en alguno de sus aspectos, pero donde al mismo tiempo tiene cabida lo extraordinario y fantástico.

A pesar de todas las definiciones y teorías estudiadas, es necesario tener en cuenta que los géneros son sistemas que cambian, evolucionan con las producciones que el hombre va creando y se adaptan a las diferencias que van surgiendo.

Una vez analizadas las distintas aportaciones de diferentes autores sobre el concepto de género fantástico, nos gustaría proponer y concretar una posible definición abierta, que pudiese ser válida a pesar de los cambios que pueda sufrir el género, pero en todo caso fundamentada en el estudio que acabamos de exponer. El género fantástico es aquel que trata con naturalidad lo inexplicable y lo imposible, aquel que mezcla lo racional con lo irracional y que, partiendo de lo conocido, nos muestra lo imaginario. En todo caso, en el género fantástico es fundamental la imaginación, a partir de la cual se hace accesible lo extraordinario.

2.1.2. Clasificación del género fantástico

Como se ha visto en el apartado anterior, en muchas de las definiciones que autores y críticos han dado de la literatura fantástica se observan rasgos comunes a todas ellas: la existencia de algún

elemento sobrenatural, extraño o maravilloso que no puede ser explicado; un mundo secundario al que los protagonistas viajan, o bien donde se desarrolla toda la acción, sin referencia alguna a un mundo primario; un alejamiento de la realidad, al margen de la experiencia humana.

El género fantástico es conocido en rasgos generales como aquel que aporta al lector un tipo de historias de evasión que ofrecen una vía de escape de la realidad que nos transporta a un mundo de ficción, cuya función principal es la de entretener y divertir. Por tanto, una de las claves del éxito de este tipo de obras es sin lugar a dudas la evasión. Cuando un lector escoge este género es porque desea escapar de las cosas cotidianas del presente que le rodea en el mundo primario y desea sumergirse en las infinitas posibilidades que ofrece el mundo subcreado. Este es el mismo motivo por el cual necesitamos el pasado y por el que los relatos fantásticos están en mayor medida basados en tiempos pretéritos.¹² Para lograr por tanto que el espectador o lector consiga su objetivo (evadirse de la realidad e introducirse en el país de la fantasía), el autor del cuento de hadas se basa en un pasado nostálgico que se imagina – que tiene que beber de la realidad – y en ese pasado imaginado se encuentran todos los elementos que le faltan al mundo moderno: animales, arroyos de aguas claras, tierras y campos sin fábricas, aire sin contaminación, etc. es decir naturaleza en estado puro. Esto hace que imaginemos un mundo secundario basado en una época pasada, pero que es mejor incluso de lo que el verdadero pasado fue. Un mundo que creemos conocer pero que no guarda relación con ningún tiempo que haya existido. Todos esos elementos son lo que hacen que la mente del lector se evada de la realidad, que es precisamente aquello que busca.

La evasión, tan denostada por muchos, era sin embargo un elemento imprescindible en la literatura fantástica para autores como Tolkien. En su ensayo “On Fairy Stories” nos explica la necesidad de la fantasía para obtener un enfoque especial del mundo en el que vivimos. En un primer lugar, afirmaba que era necesario hacer un ejercicio de renovación: “We need, in any case, to clean our windows, so that the things seen clearly may be freed from the drab blur of triteness or familiarity -from possessiveness” (1964: 19); para, seguidamente, explicar la necesidad del escapismo en la sociedad moderna (22):

But there are also other and more profound “escapisms” that have always appeared in fairy- tale and legend. There are other things more grim and terrible to fly from than the noise, stench, ruthlessness, and extravagance of the internal-combustion engine. There are hunger, thirst, poverty, pain, sorrow, injustice, death. And even when men are not facing hard things such as these, there are ancient limitations from which fairy-stories offer a sort of escape, and old ambitions and desires (touching the very roots of fantasy) to

¹² En ambientaciones medievales, como es el caso de *LOTR* y *Juego de Tronos*, o en un indefinido pasado mítico pre-cristiano, como en el caso de las historias de *Conan el Bárbaro*.

which they offer a kind of satisfaction and consolation. Some are pardonable weaknesses or curiosities: such as the desire to visit, free as a fish, the deep sea; or the longing for the noiseless, gracious, economical flight of a bird, that longing which the aeroplane cheats, except in rare moments, seen high and by wind and distance noiseless, turning in the sun: that is, precisely when imagined and not used.

A pesar de esta defensa de la evasión como parte fundamental de la literatura fantástica, la producción literaria de este género se ha encasillado con la etiqueta de “literaturas de género” de manera negativa. Esto es producido por el hecho de que este tipo de literatura se considera de consumo, de entretenimiento, de segunda fila, o en otras palabras, de menor valor literario que la ficción de la corriente cultural principal con la que comparte, sin embargo, problemática y, a veces, temas y hasta autores. Brian Stableford (2005: xxxix) afirma a este respecto:

“Fantasy” became firmly established as the label for a popular commercial genre of adult fiction in the 1970s. As with the two other popular genres whose contents were also nonmimetic -horror fiction and science fiction (sf)- the creation of the label involved the invention of a generic history: a myth of creation and organization, complete with legendary heroes.

La mayoría de las clasificaciones del género fantástico que se suelen manejar responden a necesidades comerciales, y por tanto suelen ser arbitrarias. Resulta peculiar que la clasificación comercial, nombrada en último lugar, resulta ser en este caso la principal. La abundancia de la producción literaria exige al lector que escoja los pocos títulos que va a leer en un tiempo determinado, entre las casi infinitas posibilidades a su elección. Por tanto, para simplificar esta tarea se le ofrecen contenidos ordenados de manera acorde con sus posibles gustos e intereses, en forma de colecciones de títulos agrupados por criterios. El sistema de clasificación que prevalece es entonces el del editor, que es quien ha incluido la obra en una colección: si la colección se llama “fantasy”, la obra es de fantasía y el lector la encontrará con otras obras de este género en la sección dedicada a él.

La clasificación hecha con fines comerciales resulta por un lado fragmentaria -ya que nunca aparecen todos los posibles autores y títulos juntos- y por otra muy permeable, ya que los géneros se entremezclan, se juntan, se separan e invaden a menudo la ficción general, de forma que algunos autores se encuentran dispersos entre varios géneros, y otros, sin embargo, se ven relegados siempre a la sección de fantasía.

Así pues, rehuiremos la clasificación de una obra como “de género”, pues lo que limita el género no es tanto el contenido o la calidad literaria, sino el número de posibles lectores que van a acceder a esa obra, por medio del juicio previo del editor. Un ejemplo concreto podría ser el de Terry Pratchett, considerado un autor del género fantástico, aunque sus obras pueden adscribirse a diferentes categorías. El trabajo más conocido de Pratchett son sus novelas de la serie *Mundodisco*, ambientadas en un mundo fantástico. Todas esas novelas pertenecen al género fantástico, pero también son humorísticas, y tratan temas muy diversos: por poner un ejemplo, en la novela *The Truth* (2000), se presentaba un caso criminal con trasfondo del mundo del periodismo. Los lectores potenciales de esta novela pueden incluir a los seguidores de los géneros fantástico y policíaco, a los amantes del humor y la ironía, a los periodistas y a los seguidores de Terry Pratchett. Así, intentando corresponder a los intereses de los distintos tipos de lectores, en las librerías inglesas estas novelas se ubican en la sección de ciencia ficción, fantasía y horror, integrando títulos muy diversos y que en realidad pertenecen a diferentes géneros. En las librerías francesas, puede depender del formato, ya que en la sección de libros de bolsillo hay grandes colecciones de ficción que apenas se distinguen por géneros. En las librerías norteamericanas se encontrarán en las secciones de fantasía y ciencia ficción. En algunas librerías españolas incluso puede que estas obras estén erróneamente ubicadas en la sección infantil.¹³

Terry Pratchett es un autor con suficiente éxito como para haber trascendido la dinámica de los géneros, y el suyo es sólo un caso. A menudo, escritores que han tratado numerosos temas pertenecientes a géneros distintos, serán ubicados en la categoría a la que pertenezca su obra más conocida. Este es el caso de escritores como Edgar Allan Poe, Jorge Luis Borges o Margaret Atwood, cuyas obras se encontrarán en los estantes del género fantástico. Autores como Ursula K. LeGuin viajan entre unas y otras secciones, pudiendo hallarse también en la sección infantil;¹⁴ Stephen R. Lawhead suele estar en la sección de novela histórica, y Robert Jordan ha pasado de figurar en el género fantástico a encontrarse en la sección de best-sellers. En el caso de Tolkien se produce algo similar: se puede encontrar *LOTR* en la sección de ficción en general, en la de ficción infantil o en la de ficción fantástica, en caso de existir.

Con esta perspectiva en mente, propondremos una clasificación fundamentada en las divisiones observadas en el género fantástico. Para delimitar el género, la abundancia de la

¹³ La información obtenida de las clasificaciones de los géneros en las diferentes librerías puede consultarse en sus respectivas páginas web: Waterstone's: <https://www.waterstones.com/category/science-fiction-fantasy-horror>; Fnac: <http://www.fnac.com/livre.asp#bl=MMli>; Barnes & Noble: http://www.barnesandnoble.com/b/books/science-fiction-fantasy/_/N-29Z8q8Z1801; Casa del libro: <http://www.casadellibro.com/busqueda-libros?spellcheck=0&busqueda=terry%20pratchett&condicion=-1&idcategoria=117000000&idtipoproducto=1&nivel=5>. Acceso el 5 de agosto, 2015.

¹⁴ Información obtenida en la página web de la cadena de librerías Waterstone's, en <https://www.waterstones.com/books/search/term/ursula+k+le+guin/category/2602>, acceso el 5 de agosto, 2015.

producción hace imprescindibles el establecimiento de subgéneros, donde a menudo se intentan agrupar obras individuales, expresiones de la imaginación particular de cada autor, donde cada una de ellas constituye una categoría propia y debe ser juzgada por sus propios méritos.

En su libro *Writing Essentials*, Regie Routman (2005: 420) establece unas características generales de los géneros literarios, y presenta esta definición de la fantasía: “Fiction with strange or otherworldly settings or characters; fiction that invites suspension of reality; fiction that depends on magic or the impossible or inexplicable”. A continuación, divide el género amplio de la fantasía en dos subapartados: ‘low fantasy’ (o fantasía doméstica), en la que se nos presenta un mundo primario regido por las reglas del mundo real, pero en el que suceden cosas inexplicables; y ‘high fantasy,’ que tiene lugar en un mundo secundario en el que existe la magia y que está habitado por seres o criaturas sobrenaturales.

Esta autora pasa entonces a constatar la existencia de la “fantasía animal”, aquella en la que los personajes principales son animales, y que se caracterizan por el grado de humanización que los animales adopten. En el primer tipo, los animales se comportan como lo hace su especie, pero piensan y hablan como seres humanos (como es el caso en *Bertie Was a Watchdog*, Rick Walton, 2002). En el segundo, los animales actúan como lo hace su especie, pero también como un ser humano como sucede en *Dear Mrs. Larue: Letters from Obedience School*, Mark Teague, 2002); y en el tercer tipo, los animales se comportan, hablan y se visten como seres humanos (como en *The Pigeon Finds a Hot Dog!*, Mo Willems, 2004).

En esta clasificación un tanto simplista se incluye también la ciencia ficción, aunque considero que este género estaría dentro de una categoría aparte, puesto que se plantea en un futuro que puede llegar a ser posible gracias a los avances científicos o tecnológicos, y que no entra dentro del marco de este trabajo.

Tras haber realizado una análisis sobre las diferentes formas de clasificación de los géneros y subgéneros de la literatura fantástica, cada vez queda más clara la mutabilidad de la definición de cada uno de ellos. Son adaptables, según las circunstancias o las necesidades, ya sea por enmarcar a un autor dentro de una corriente creativa, o para ubicar su obra dentro de una sección en la que sea reconocible a primera vista por un potencial lector, y que la reconozca como perteneciente a un género conocido e identificable. Por tanto, propongo a continuación una clasificación particular, en la que se pueden comprobar los elementos comunes de diferentes géneros y subgéneros de la literatura fantástica, y de esta manera establecer relaciones entre ellos. De esta manera, vemos como la múltiple cantidad de divisiones puede ser comprendida como una hiper-especialización del género, que halla de esa manera una vía de expresión de las particularidades de cada tendencia.

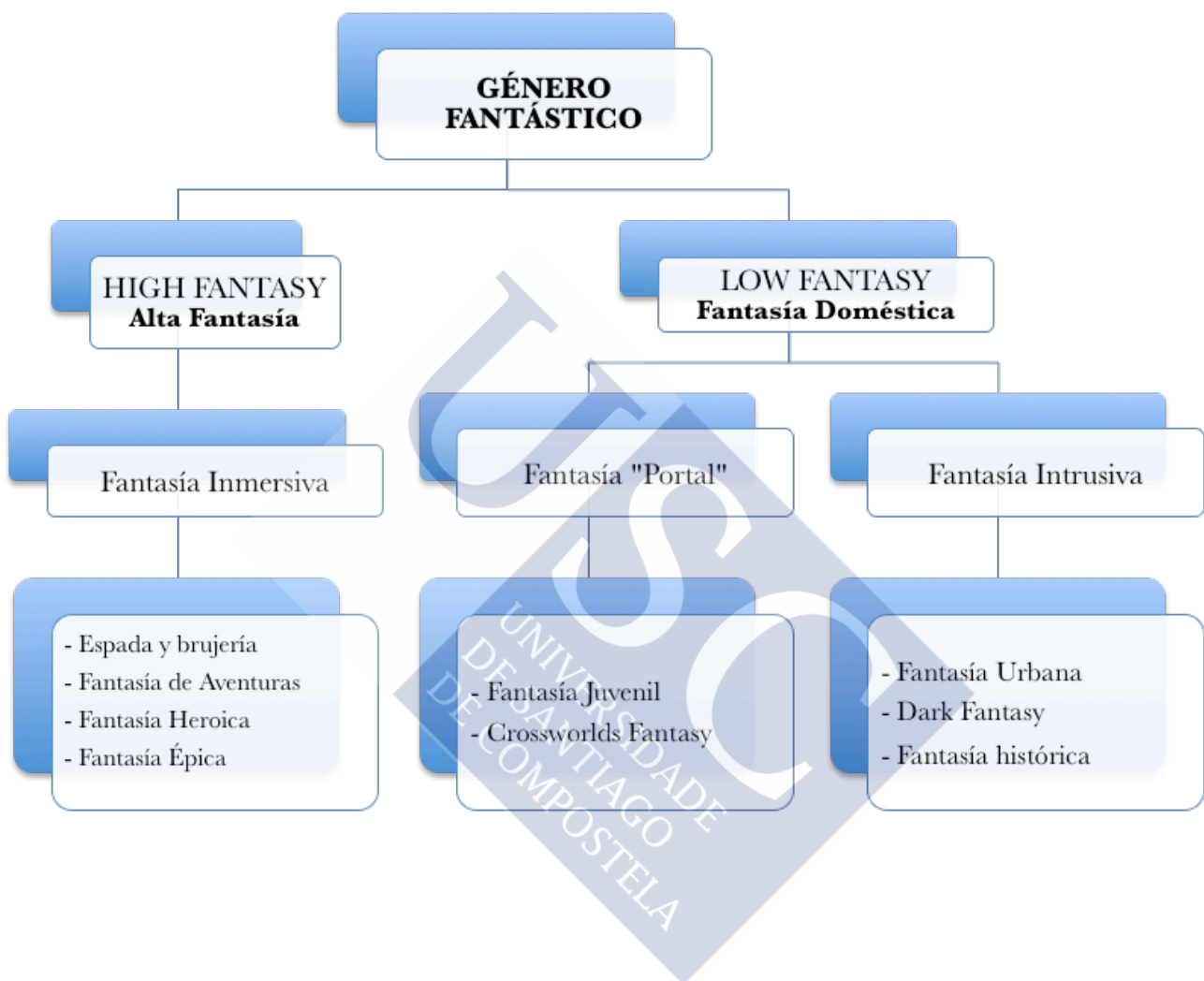


Figura 1. Clasificación de los géneros y subgéneros de la literatura fantástica. Fuente: Producción propia.

2.1.2.1. High fantasy y Low fantasy

El primer nivel del esquema comprende dos categorías muy bien diferenciadas dentro del género fantástico: “High fantasy” (o alta fantasía) y “Low fantasy” (también denominada “fantasía doméstica”). Esta primera división se suele justificar en función del lugar donde tiene lugar la historia relatada, y la relación que este lugar tiene con el elemento fantástico.

El término “High fantasy” fue utilizado por primera vez por Lloyd Alexander en 1971¹⁵, y desarrollado a continuación por Kenneth J. Zahorski y Robert H. Boyer en un intento por desarrollar una terminología con la que tratar los diferentes materiales del género. Según la clasificación de Zahorski y Boyer, la alta fantasía está constituida por cualquier obra de ficción cuya acción tenga lugar en el mundo secundario, mientras que, por oposición, la fantasía doméstica es aquella cuya acción transcurre en el mundo primario, en el cual se introducen elementos mágicos de manera esporádica.

Otra de las características definitorias de la alta fantasía es la que propone Rocío G. Davis (2000: 495). Para esta autora, el mundo secundario ha de ser el único mundo representado en la obra. El mundo secundario de la fantasía se sitúa en un lugar que se podría calificar de atemporal: no se suele identificar la época en que se desarrolla la acción, aunque suele estar asociado por sus características a un pasado medieval europeo. En lo que concierne al tiempo, lo más habitual suele ser el narrar el paso del tiempo mediante la descripción de un tiempo psicológico, un tiempo simbólico de estaciones, la repetición del tiempo o el tiempo mítico de acontecimientos legendarios. Al no ser comparado con un tiempo real, la forma en que se desarrolla el tiempo en estas narrativas es realista.

La creación de un mundo secundario como escenario único de la historia que se relata ha sido explicado por Tolkien, uno de sus mayores practicantes. En su conocido ensayo “On Fairy Stories” (1964: 37), describe el proceso de creación de este marco narrativo, resaltando la importancia de la coherencia:

What really happens is that the story-maker proves a successful “sub-creator”. He makes a Secondary World which your mind can enter. Inside it, what he relates is «true»: it accords with the laws of that world. You therefore believe it when you are, as it were, inside. The moment disbelief arises, the spell is broken; the magic, or rather art, has failed. You are then out in the Primary World again, looking at the little abortive Secondary World from outside.

¹⁵ En su artículo titulado “High Fantasy and Heroic Romance” (ver bibliografía).

En el mismo sentido, la escritora de fantasía Ursula Le Guin comparte esta visión de Tolkien acerca de la alta fantasía:

I think "High Fantasy" is a beautiful phrase. It summarizes, for me, what I value most in an imaginative work: the fact that the author takes absolutely seriously the world and the people which he has created, as seriously as Homer took the Trojan War, and Odysseus; that he plays the game with all his skill, and all his art, and all his heart. When he does that, the fantasy game becomes one of the High Games men play'.

En las historias de alta fantasía, el mundo secundario tiene una consistencia interna palpable, aunque sus reglas difieren de las del mundo primario. También se suele caracterizar por ofrecer una cantidad ingente de información adicional acerca del mundo secundario, ya sea en apéndices o en publicaciones aparte. La información puede incluir mapas detallados, geografía, historia, descripción de las diferentes razas o pueblos del mundo secundario, junto con sus lenguas particulares.

Resulta evidente que escritores de alta fantasía como Tolkien o Le Guin están inspirados por las epopeyas antiguas; de hecho, el mismo Tolkien reconoce que aprendió la verdad sobre la fantasía a través del estudio de la filología, con obras como *Beowulf*. Aún más, las raíces de la alta fantasía se pueden encontrar en la literatura medieval en una serie de características: los nombres que reciben los personajes y los lugares, el tipo de personajes que se presentan (hombres, animales, figuras legendarias y mitológicas tales como magos o dragones), la ambientación, cómo se plasma el tiempo, o como se desarrolla la acción.

Estos aspectos imaginarios de la alta fantasía surgen de las historias más antiguas, y los héroes que aparecen en ellas miran hacia los héroes épicos como Beowulf, Aquiles y Ulises. Del mismo modo, la sociedad que aparece descrita está basada en el romance medieval. Como señala Rocío G. Davis (2000: 497):

los personajes viven en castillos, el transporte se limita, por tierra, a caballo y, por mar, al barco de vela; la tecnología es parecida a lo que existía en la Europa medieval, exceptuando el caso de la magia y los ideales suelen ser una versión de la tradición artúrica. Aunque el personaje principal no sea de clase alta, siempre existe la posibilidad de que el huérfano, por su valor y espíritu de lucha, llegue a formar parte de esa élite. No se debe ignorar tampoco el papel arquetípico que juegan la naturaleza y la representación de las estaciones del año en la alta fantasía.

Lynne Vallone proporciona esta definición de alta fantasía, que relaciona también en su esencia a este género con la literatura mitológica y mítica anterior: “in lengthy prose (as opposed to the verse of the long narrative poem of traditional epics), within an expansive or broad, panoramic setting, a hero, often with supernatural or magical assistance, struggles and saves a people or a way of life” (En Zipes y Vallone, eds., 2005: 555). En su obra *Worlds Within*, Sheila Egoff comenta en la misma línea: “Epic [or High] fantasy, like its forebears (myth and legend), is dominated by high purpose. There are worlds to be won or lost, and the protagonists engage in a deeply personal and almost religious battle for the common good” (citado en Zipes y Vallone, 2005: 555).

En el pasado, la alta fantasía tendía hacia historias de sacrificio masculino, batallas y hechos admirables, en las cuales se probaba el temple de un personaje en apariencia insignificante (como, por ejemplo, Ged en la *Trilogía de Terramar* de Ursula K. LeGuin). A través de luchas y dudas, el héroe crece para convertirse en un hombre de una sabiduría superior, con variadas habilidades y autoridad moral. Las novelas modernas del género fantástico de autoras modernas, como Anne McCaffrey, Vonda McIntyre, Robin McKinley, Dianne Wynne Jones y Jane Yolen, como contraste, se centran en la potenciación del papel de las mujeres, superando aventuras con éxito en mundos peligrosos.

Por lo tanto, se entiende que las historias que forman el género de la alta fantasía suelen tener un tono épico serio, tratando temas de grandes luchas contra fuerzas malvadas de condición sobrenatural. Debido a esta grandiosidad de la aventura narrada, suelen ser obras que se prolongan en varios volúmenes, con un número elevado de personajes y una línea temporal muy amplia. Ejemplos de este género de la literatura fantástica, debido a estas características, los tenemos en *LOTR*, considerada como una obra arquetípica de la alta fantasía, al igual que la serie de Robert Jordan *La rueda del tiempo* (*Wheel of Time*, 1990-2013). Otras obras que dejan ver de manera clara esta herencia de la literatura mítica, heroica y romántica del pasado distante son *Las Crónicas de Prydain* de Lloyd Alexander (*Prydain Chronicles*, 1964-68) que están inspiradas por las leyendas de la mitología galesa, al igual que *The Owl Service* de Alan Garner (1967). *Gifts*, de Ursula LeGuin (2004) está inspirada en un ciclo de leyendas heroicas célticas, y *Redwall Tales* (Brian Jacques, 1988), se basa en la leyenda artúrica.

Los mundos que aparecen en una obra de alta fantasía no pueden ser inventados en su totalidad; de ser así, resultarían totalmente extraños para los lectores. Deben tener algunos elementos que el lector reconozca, o que formen parte de una tradición ya reconocida. De ahí que muchas veces los escritores se basen, como acabamos de ver, en las tradiciones literarias antiguas, las leyendas y la mitología.

Fue Tolkien el autor que mejor supo desarrollar esta característica de creación de mundos secundarios en su primera obra publicada que tiene como escenario la Tierra Media: *The Hobbit* (1937). En esta obra, Tolkien nos presenta a un personaje humilde, Bilbo, que realiza un viaje por la Tierra Media, donde viven magos, duendes, trolls, gigantes y dragones; seres que el protagonista no conoce y va descubriendo a medida que la aventura se va desarrollando. Debido a su interés por la filología antigua, sobre todo por los elementos lingüísticos de las lenguas nórdicas, Tolkien crea con éxito un mundo coherente, influido por leyendas escandinavas y celtas. Sin embargo, el autor adopta una posición trascendental para el desarrollo del narrador en las obras del género fantástico: aparecer no como inventor de historias, sino ejerciendo la función del contador de cuentos, contando algo conocido de forma nueva.

En el otro extremo de esta primera división del género tenemos a lo que se ha denominado “low fantasy”, o fantasía doméstica. La primera acepción de este género nos la proporcionan Zahorski y Boyer (en Stableford, 2005: 256): “set of stories featuring nonrational happenings that are without causality or rationality because they occur in the rational world where such things are not supposed to occur”. Encontramos aquí la primera diferencia con la alta fantasía, que consiste en el marco donde tiene lugar el encuentro con el elemento extraordinario o fantástico. Si bien en la alta fantasía toda la acción tiene lugar en un mundo secundario creado con ese fin, en la fantasía doméstica se nos presenta una visión realista de nuestro mundo (primario o real), que tiene características reconocibles por el lector como pertenecientes a su entorno más cercano.

2.1.2.2. Fantasía inmersiva, intrusiva y fantasía “portal”

En un segundo nivel tenemos la división en subgéneros de la alta fantasía y la fantasía doméstica, que propone Farah Mendlesohn (2001: 169-183), según la relación que haya entre la realidad y la fantasía. La fantasía inmersiva es aquella que tiene lugar en su totalidad en un mundo secundario, y, por lo tanto, deriva directamente de la alta fantasía; las fantasías intrusiva y “portal” provienen de la fantasía doméstica, puesto que en ellas se produce un contacto entre la realidad del mundo primario y un elemento fantástico, ya sea a través del viaje hacia otro mundo o lugar fantástico, o por la interferencia de seres u objetos fantásticos en nuestro mundo.

a. Fantasía inmersiva: Esta categoría está compuesta por aquellas novelas cuya trama tiene lugar de manera exclusiva en un mundo secundario o subcreado. En este caso, los protagonistas pertenecen a estos mundos, y deben aceptar los elementos fantásticos con los que se encuentren como parte de su realidad, por excepcionales que sean. Esta circunstancia tiende a disminuir en cierta medida el sentido de asombro que se suele relacionar con los otros dos géneros fantásticos

(portal e intrusiva), puesto que requiere que el lector comparta la aceptación de los personajes por lo fantástico. Esto es, un acto de reconstrucción imaginativa permitida por el proceso que Tolkien (1964: 12) llamó “enchantment” (encantamiento),¹⁶ que conduce al establecimiento de lo que él mismo llamaba “secondary belief” (fe secundaria), un estado mental en el que entramos cuando pasamos a un mundo secundario, y nos hallamos en consonancia con las reglas de ese mundo:

(...) the story-maker proves a successful “sub-creator”. He makes a Secondary World which your mind can enter. Inside it, what he relates is “true:” it accords with the laws of that world. You therefore believe it, while you are, as it were, inside. The moment disbelief arises, the spell is broken, the magic, or rather art, has failed. You are then out in the Primary World again, looking at the little abortive Secondary World from outside. If you are obliged, by kindliness or circumstance, to stay, then disbelief must be suspended (or stifled), otherwise listening and looking would become intolerable. But this suspension of disbelief is a substitute for the genuine thing.

La fantasía inmersiva nos invita a compartir no solo un mundo secundario creado por un escritor, sino que, a la vez, nos proporciona una serie de premisas que tienen que ser también consideradas. En el mejor de los casos, como explica Farah Mendlesohn, no se nos explican de una manera explícita las reglas que gobiernan el mundo subcreado, sino que el lector va descubriéndolas al mismo tiempo que el propio protagonista de la historia: “we sit on the protagonists’ shoulders and while we have access to their eyes and ears, we are not provided with an explanatory narrative” (2001: 176).

Según esta autora, la fantasía inmersiva es la que se halla más cercana a la ciencia ficción, puesto que una vez que se construye una novela de este género, el lector asume el elemento fantástico, que adquiere una especie de cohesión científica por sí mismo. La efectividad de la fantasía inmersiva depende de asumir un realismo que no necesita de una explicación lógica, puesto que es aceptado a medida que se va descubriendo. En este sentido, este tipo de fantasía debe estar sellado: no pueden cuestionarse los elementos fantásticos dentro de los parámetros de la historia. El protagonista de una fantasía inmersiva debe dar por sentados los elementos fantásticos que lo rodean; debe existir integrado con lo fantástico y con la magia, incluso si él mismo no la practica.

¹⁶ Para Tolkien, el encantamiento era el proceso psicológico que induce la fe secundaria imprescindible para el mantenimiento de los mundos subcreados. A través del encantamiento, se producen los mundos secundarios en los que pueden entrar tanto el creador como el espectador, para disfrutar de él a través de todos los sentidos mientras dure este estado (“On Fairy Stories:” 17).

Como ejemplos de esta categoría de la fantasía podemos destacar *El nombre del viento* (*The Name of the Wind*, Patrick Rothfuss, 2007), y *Malaz: El libro de los caídos* (*The Malazan Book of the Fallen*, Steven Erikson, 1999-2011).

b. Fantasía intrusiva: Este tipo de fantasía está situada en el mundo primario, donde el protagonista de la historia lleva una existencia totalmente normal, que se ve perturbada por la aparición de algún elemento fantástico, ya sea un acto de magia o un monstruo o ser mítico. En este sentido, la fantasía intrusiva introduce al lector en una esfera de la realidad en la que existe lo fantástico, sin salir de su propio mundo.

En la literatura propia de este género, se mantiene una separación muy clara entre la fantasía y la “realidad”. En palabras de Farrah Mendlesohn, “in some fictions those apart from the protagonist may not be able to perceive the fantastic even while they experience its effects” (2001: 177). Puesto que la finalidad de la mayor parte de las historias de fantasía intrusiva es precisamente la de descubrir el origen y la causa de esta intrusión de lo fantástico en el mundo primario, el lenguaje suele mostrar un asombro ante los hechos presenciados, y una profusa descripción desde la ignorancia que el protagonista tiene sobre lo fantástico.

Muchas novelas fantásticas comienzan de una manera naturalista, adoptando la ilusión de que los mundos que contienen son simulaciones de algún aspecto del mundo real que experimenta el lector, aunque sea uno que se halla distanciado geográfica y, probablemente también, históricamente. En esta variedad de literatura fantástica, se introduce un elemento fantástico en el contexto mimético, de manera que su efecto distorsionador de la realidad pueda ser observado y registrado. Esta manera de funcionar del género resulta conveniente, puesto que permite que los lectores se orienten fácilmente y con rapidez en el texto. Se establece una comunicación, un cierto entendimiento entre el escritor y el lector por la cual se establecen una serie de supuestos comunes que ayudan a que el lector se encuentre familiarizado con el texto y con el mundo que presenta antes de la aparición del elemento fantástico.

En la fantasía intrusiva tradicional, el elemento desestabilizador a menudo aparece como una reliquia de un pasado mítico. Cumple una función implícita: simplemente por existir, tales reliquias son la prueba de que el estado actual del mundo es el resultado de un largo proceso de erosión que ha ido eliminando todos los aspectos sobrenaturales y mágicos de la normalidad contemporánea. John Clute en su obra *The Encyclopedia of Fantasy* (1997) define este proceso como “thinning” (estrechamiento, o disminución), y considera que la conciencia de este proceso está ampliamente distribuida en la fantasía moderna.

Ejemplos de este género literario son *A Scattering of Jades* (Alexander Irvine, 2002), donde un antiguo dios Azteca se reintroduce en el mundo, en la ciudad de Nueva York, e incluso *Mary Poppins* (P. L. Travers, 1934), donde una niñera es capaz de realizar actos fantásticos, como entrar dentro de los cuadros, y volar con la ayuda de su paraguas (aunque estos actos extraordinarios solamente son percibidos por los niños, y no por los adultos de la casa).

c. Fantasía “Portal:” En esta segunda forma de fantasía doméstica, se produce un desplazamiento entre el mundo fantástico y el real. Se hace hincapié desde el inicio de cualquier obra de este género en el hecho de que hay que entrar a un mundo fantástico a través de un portal. Este viaje es únicamente para los seres humanos, puesto que pueden volver por este portal a su mundo cuando finalice su aventura, pero los elementos fantásticos siempre se quedan al otro lado, y no cruzan al mundo real.

Esta barrera entre ambos mundos, este portal, debe ser cruzado mediante algún recurso narrativo, ya sea gracias a un tornado (*The Wonderful Wizard of Oz*, L. Frank Baum, 1900), a un armario (*The Lion, The Witch and the Wardrobe*, C. S. Lewis, 1950), a la madriguera de un conejo (*Alice in Wonderland*, Lewis Carroll, 1968) o volando (*Peter Pan*, J. M. Barrie, 1911). A partir de la entrada en otro plano de la realidad, el autor desarrolla un mundo secundario, con sus propias reglas y formas.

El paso del mundo primario al secundario implica mucho más que un desplazamiento físico. Una vez en ese mundo, deben conocer sus leyes, luchar contra el mal, y, de este modo, aprenden sobre su propio mundo, adquiriendo así la necesaria madurez. A la conclusión de las novelas de la Fantasía “portal”, los protagonistas regresan al mundo primario, y a menudo han sufrido un cambio, han adquirido una serie de virtudes, o se han visto obligados a tomar decisiones importantes. En este sentido, se entiende la postura de Rocío G. Davis (2000: 497), quien afirma que la mayoría de las novelas de la Fantasía “portal” son *Bildungsroman*, es decir, novelas de educación. En este sentido, el argumento de las Fantasías “portal” suele corresponderse con el esquema de las novelas de búsqueda (Quest novels), que enfatizan el proceso de maduración y aprendizaje del individuo. En palabras de Farrah Mendlesohn, “They are almost always quest novels and they almost always proceed in a linear fashion with a goal which must be met” (2001: 171).

Otro elemento importante de las obras pertenecientes a este género es el de la manipulación del tiempo por parte del autor. Esto se puede comprobar sobre todo al comparar el paso del tiempo en el mundo secundario en relación con el mundo primario. En la literatura existen diversos ejemplos pertenecientes a la Fantasía “portal” en los que se aprecia esta variación: en *Alicia en el País de las Maravillas* y *El mago de Oz*, tanto Alicia como Dorothy han estado un tiempo indeterminado en el mundo secundario al que han viajado; sin embargo, en el mundo real la percepción es que

solamente han estado dormidas unas horas. En *El león, la bruja y el armario*, el tiempo real se detiene cuando los niños cruzan el portal (en este caso el armario) y entran en Narnia. De hecho, en las diferentes aventuras de los protagonistas tienen lugar a lo largo de varios días o años, pero cuando vuelven a cruzar el armario y se encuentran de nuevo en Inglaterra, se dan cuenta -al mismo tiempo que el lector- de que han regresado al mismo momento en el que entraron.

Esta manera de manipular el tiempo en este tipo de fantasía, hace que se dé más énfasis al mundo primario. Esto se debe a que aunque el lector se interna en el mundo fantástico, la vuelta al mundo primario, regido por las leyes temporales conocidas subordina la ficción a lo real. El mensaje implícito es el de que lo importante en la Fantasía “portal” es el mundo real, y lo que quiere transmitir, sobre todo a los lectores más jóvenes, es una diferenciación entre la fantasía y la realidad diaria de sus vidas. La fantasía, entonces, no se confunde nunca con la realidad, pues siempre hay una enseñanza moral que justifica el mundo fantástico.

2.1.2.3. Subgéneros del género fantástico:

A continuación, presentaré una clasificación de los subgéneros más relevantes dentro de la literatura fantástica. Una lista exhaustiva alcanzaría más de setenta entradas, aunque la mayor parte de ellas son minoritarias, o han sido establecidas por lectores basándose en un número muy limitado de novelas, más por diferenciarlas de otras obras similares que por establecer un nuevo género. A veces las diferencias entre algunas categorías son mínimas, de manera que no está justificado considerarlas en este trabajo como un género aparte.

En este tercer nivel, trataremos, a continuación, los subgéneros que derivan de la alta fantasía y la fantasía inmersiva:

a. Fantasía épica: La fantasía épica es un subgénero del género fantástico, presente principalmente en la literatura, aunque también puede encontrarse en el cómic, el cine o los juegos de rol. Está caracterizado por la presencia de seres mitológicos o fantásticos, la ambientación ficticia de carácter medieval, antiguo, indefnido, o, en cualquier caso, sobre la base de sociedades tecnológicamente atrasadas.

De acuerdo con Stableford (2005: 130-131), la fantasía épica es una larga obra narrativa, a menudo dividida en varios volúmenes, que está basada en la mitología, y que presenta héroes legendarios. Son obras que pertenecen al género de la fantasía inmersiva, donde se va levantando poco a poco un escenario histórico y geográfico muy detallado; en este mundo secundario se construyen mitos heroicos muy elaborados. Entre las primeras obras de literatura fantástica,

Stableford considera que se encuentran la épica sumeria de *Gilgamesh*, la *Iliada* y la *Odisea* de Homero, y el *Ramayana* hindú, que pertenecen a este subgénero de la fantasía épica.

Una de las características más destacables de la fantasía épica la podemos encontrar en el hecho de que los elementos claramente ficticios armonizan con aquellos que son reales de forma natural, sino siendo unos continuaciones coherentes de los otros.

Las historias del género de la fantasía épica muestran la lucha de los héroes contra un enemigo poderoso, y a menudo incontenible. Este subgénero fantástico nos muestra una aventura del tipo “búsqueda” (Quest): los héroes deben llevar a cabo un viaje a través de un mundo secundario hacia un sitio de especial importancia (tal como un templo o lugar místico donde poder destruir un talismán maligno, o una abadía perdida adonde deben devolver una reliquia sagrada). A lo largo del camino, los héroes encuentran compañeros que son fundamentales para la misión, superan obstáculos, y se enfrentan a sus enemigos, que pueden aparecer bajo una multiplicidad de formas.

En la fantasía épica, la búsqueda trasciende el viaje físico con una meta delimitada para alcanzar un nivel espiritual y personal. Los héroes épicos experimentan cambios, convirtiéndose en mejores individuos como resultado de sus experiencias. Otras características de la fantasía épica a considerar son las siguientes:

-Libre albedrío y destino: Los personajes de la fantasía épica no están sujetos a los caprichos del destino, a pesar de la aparición puntual de profecías: crean su propia suerte ejerciendo el libre albedrío. Un personaje puede estar predestinado a realizar una acción concreta, y para poder llevarla a cabo, recibir algún regalo o manifestar algún poder. Sin embargo, cómo lleva a cabo su misión, y lo que hace con su regalo o poder depende únicamente de sus elecciones personales. El ejercicio del libre albedrío puede conducirlo tanto hacia el bien como hacia el mal, y es en esta decisión donde se manifiesta el carácter del héroe, puesto que sin pruebas complicadas que superar, el propio heroísmo pierde su sentido.

-Cualidades heroicas y la preservación del bien: Los personajes de la fantasía épica reconocen su propia naturaleza heroica, y que depende de ellos preservar el bien, incluso si ello conlleva el realizar grandes sacrificios. Estos héroes tienden a personificar las mejores cualidades asociadas al término “héroe:” son nobles, honorables, compasivos, sacrificados, valerosos, honestos, justos, sabios, valientes y capaces de ejercer una cierta moderación. Las historias de la fantasía épica han sido acusadas de ser excesivamente conservadoras, puesto que en muchos casos la idea implícita es la de que el mal ha de ser derrotado, haciendo que desaparezca el elemento perturbador del mundo. De esta manera, la sociedad debe mantenerse sin ningún cambio, puesto que el mundo tal y como está es digno de ser protegido, y no es necesario modificar nada. La derrota del mal sirve para mantener el *status quo* existente.

-Grandes metas y enemigos poderosos: En la fantasía épica, los personajes no actúan movidos por objetivos a corto plazo, sino que adquieren una perspectiva épica, al igual que los obstáculos que deben superar. Los personajes adquieren una carga muy pesada e importante: en la mayor parte de los ejemplos, el destino del mundo recae sobre ellos; si vencen, a menudo se inicia una nueva era de paz, justicia y sabiduría. Si fracasan, su mundo caerá en la oscuridad y la desesperación.

-El héroe ingenuo: El protagonista principal de muchas obras de la fantasía épica es una persona ordinaria, que conoce poco del mundo que lo rodea. Se ve forzado a participar de una situación que no comprende, y no es capaz de llevar a cabo su misión sin la ayuda de aliados poderosos, que le ayudan a ir adquiriendo las habilidades necesarias para alcanzar la victoria. Este héroe ingenuo aparece en la narración por dos motivos: el primero, para servir de medio entre el autor y el lector a través del que transmitir numerosa información. El mago o maestro instruye a este héroe a lo largo del viaje acerca de los peligros que puede encontrar, y responde a sus preguntas, informando al mismo tiempo al lector acerca del mundo donde transcurre la historia. El segundo, para permitir al autor incorporar un nivel espiritual sobre el nivel físico del viaje en sí. Si el personaje principal comienza su aventura siendo poderoso y sabio, no existe la necesidad de su crecimiento; sin embargo, un héroe joven e inexperto experimenta la aventura como una travesía iniciática, como una manera de maduración y enriquecimiento personal.

-Un mundo desarrollado y ordenado: El escenario donde tiene lugar la acción es tan importante como los personajes que la realizan. Proporciona el marco, y representa la majestuosidad y grandeza de tales historias, otorgándoles una geografía épica a juego con la historia que se relata. En este sentido, los mundos desarrollados en la fantasía épica no se limitan a un mapa rudimentario e información sobre los personajes principales, sino que se crea una extensa historia del mundo secundario, los diferentes pueblos que lo habitan, la relación que hay entre ellos, su historia, diferentes lenguas y costumbres, e incluso se crean los distintos idiomas que hablan. Suele ser una recreación de una Edad Media idealizada, en la que se muestran estructuras sociales feudales, aunque cualquier época de la historia -o cualquiera totalmente inventada- sirve de ambientación, siempre que se muestre un mundo tecnológicamente atrasado o totalmente fantástico.

-Personajes claramente definidos: La fantasía épica presenta mundos en blanco y negro, con absolutos como el bien y el mal, donde no hay zonas grises, o términos medios. A pesar de que algún personaje puede cambiarse de bando, y existe la posibilidad de redención de algunos personajes malvados, los personajes principales son mostrados inequívocamente como defensores del bien o seguidores del mal. Del mismo modo, los héroes de la fantasía épica no poseen la duda de tener que decidir qué es lo que deben hacer. Tienen claro desde un punto cercano al inicio de la aventura cual es la decisión correcta, cual es el camino que deben tomar: lo único que han de considerar es si poseen los medios, la habilidad y el valor para realizar su misión.

El ejemplo más claro de fantasía épica en la literatura lo constituye *LOTR*, de J. R. R. Tolkien, cuya influencia se percibe prácticamente en todas las producciones de este subgénero posteriores a 1955. Aunque muchos escritores de fantasía épica comenzaron como imitadores de Tolkien, podemos encontrar obras de este género originales como *The Sword of Shannara* (Terry Brooks, 1977), *Las crónicas de Belgarath* (*The Belgariad*, David Eddings, 1982-1984), *La rueda del tiempo* (*The Wheel of Time*, Robert Jordan, 1990-2013), y *Juego de Tronos* (*A Game of Thrones*, George R. R. Martin, 1996-2011).

b. Fantasía heroica/Fantasía de “espada y brujería” (Sword and Sorcery): La fantasía heroica es un subgénero fantástico que a menudo suele ser intercambiable con el término de la fantasía épica, con la que guarda numerosas similitudes. La fantasía heroica se centra en el viaje de un héroe a través de un mundo imaginario, donde se encuentra con seres sobrenaturales, y donde lucha para conseguir un mundo mejor. La palabra “heroica” en este contexto se refiere tanto al carácter del protagonista como al tono y atmósfera predominante en las historias, puesto que estas se centran siempre en un personaje principal -el héroe-, y en su posterior desarrollo (aunque este último elemento puede no darse, puesto que si ya es un héroe formado, el personaje no evolucionará a lo largo de la aventura).

La fantasía heroica, al igual que otros textos fantásticos, suele estar acompañada de una ingente cantidad de información adicional necesaria para la comprensión y la orientación de la trama. Esta información extra puede contener diccionarios y reglas gramaticales de lenguajes inventados, mapas, árboles genealógicos, y la historia de los reinos o países donde tiene lugar la acción.

Al igual que la fantasía épica, la fantasía heroica está caracterizada por la presencia de seres mitológicos, sobrenaturales o fantásticos. Suele estar situada en una geografía y tiempo indeterminados, pero a menudo ambientadas en un entorno ficticio de inspiración medieval, que muestra estructuras sociales feudales.¹⁷ El protagonista posee una gran fortaleza física, importantes habilidades guerreras, carisma personal, y, por lo general, una gran calidad ética. Otro componente fundamental es la presencia de la magia, y la premisa fundamental del argumento es la lucha del bien contra el mal, con el triunfo inevitable del primero.

Según Martín Lalanda (2009: 281), la *fantasía heroica* incluiría todas aquellas obras literarias de ficción, habitualmente escritas en prosa, que están ambientadas en mundos donde la magia tiene tanta importancia como la ciencia, si no mayor, ya describan sociedades sugeridas por nuestra

¹⁷ Como se puede apreciar en la obra de George R. R. Martin *Juego de tronos* (*A Game of Thrones*, 1996), en la que aparece la división en reinos, estructuras de poder piramidales (rey - nobles - caballeros y señores - soldados, campesinos y siervos).

propia historia (en este caso deben desconocer la Revolución Industrial y ser similares a las del mundo antiguo o a las feudales) o completamente inventadas, ya sean de nuestro propio planeta o de otro, incluso de un hipotético mundo paralelo.

En este sentido, el término de fantasía heroica es intercambiable con el de fantasía épica, puesto que ambos están incluidos en la categoría superior de la alta fantasía (high fantasy). En todos estos casos, las raíces de la fantasía heroica también están basadas en la literatura mitológica y medieval, y tomar como ejemplos a los héroes épicos como Beowulf, Aquiles y Ulises, como ya se explicó con anterioridad.

Por tanto, en la fantasía heroica existen una serie de universos completos con sus propias reglas internas que pueden coincidir o no con las del nuestro (con el que no mantiene ninguna comunicación ni intercambio). En algunos casos ese mundo es el nuestro pero en épocas míticas muy anteriores a la contemporánea y con una geografía real modificada en mayor o menor medida, como en *LOTR*¹⁸ o los relatos de *Conan el Bárbaro* de Robert E. Howard; en otros casos no existe ninguna relación con nuestra realidad actual o pasada, como se aprecia en la saga *Dragonlance* o en *Canción de Hielo y Fuego*.

Podemos encontrar ejemplos de fantasía heroica en la obra de Edgar Rice Burroughs, Tanith Lee, Michael Moorcock, Robert E. Howard, J. R. R. Tolkien, Robert Jordan, Jack Vance, David Eddings, Stephen Donaldson, y George R. R. Martin, entre otros.

El subgénero de la **fantasía de “espada y brujería” (Sword and Sorcery)** está íntimamente ligado a la fantasía heroica. Este término fue acuñado por el escritor Fritz Leiber en 1966 (Mathews, 2000: 29), para referirse a aquellas aventuras que presentan a un héroe que a lo largo de su viaje, sin un destino fijo, se ve envuelto en batallas contra magos malvados, monstruos y otros enemigos. Una característica importante que destacar de este subgénero, es el énfasis evidente que se hace de la aventura y la acción, en muchos casos, se trata de aventuras de guerreros que, espada en mano, luchan contra terribles monstruos, rescatan a doncellas en apuros, y frustran planes malvados. En palabras de Stableford (2005: 393): “Sword and sorcery fiction overlaps heroic fantasy considerably but is differentiated by its unashamed emphasis on action/adventure elements and by its generous hospitality to picaresque elements”.

En este sentido, tenemos a un referente claro en las historias de *Conan el bárbaro* de Robert E. Howard, donde el héroe depende de su propio ingenio y habilidad, además de su forma y fuerza física. En conjunción con sus habilidades guerreras, se halla también el tema del rechazo a la

¹⁸ El mismo Tolkien afirmaba que la inspiración para la Tierra Media estaba en nuestro mundo, de manera que representaba un pasado mitológico e intemporal: “I have, I suppose, constructed an imaginary time, but kept my feet on my own mother-earth for place” (*Letters*, 283).

blandura de la vida “civilizada”, lo que le da al héroe una cierta ventaja sobre los habitantes de las ciudades y los soldados.

Según algunos autores como Mariño Arias (2011: 24), el subgénero de espada y brujería se refiere más a un decorado que a un contexto, y se aplica en principio a las obras que aparecieron en las revistas pulp. De este modo, el mundo secundario no está tan detallado como en la fantasía épica o en la heroica, sino que es un escenario poco definido, donde no se han desarrollado minuciosamente la geografía, la historia, y otras culturas, ya que el foco está puesto en el héroe, y no en su entorno:

cualquier historia que pone en escena personajes heroicos que tiren de espada y se enfrenten a monstruos y hechiceros es simplemente de *espada y brujería*; si, además, sus personajes están bien delineados, son lo que llamaríamos héroes (o antihéroes) y el mundo por el que se mueven es autoconsistente, entonces hablaremos, además, de *fantasía heroica* y supondremos que esta segunda categoría contiene a la primera.

Para Martín Lalanda (2009: 281-282), estas obras suelen hallarse dominadas ideológicamente por una concepción que proviene tanto de las creencias dualistas como de la inexorabilidad del Destino: el Mal suele emanar de los cultos antiquísimos que practican brujos y hechiceros, por lo general procedentes de lejanas tierras, y de los monstruos del Caos primordial que son propios de las cosmogonías antiguas, mientras que el Bien se concreta en los héroes (aunque algunos posean las características del antihéroe, proclamándose al margen de la sociedad, y por ello se encuentre más allá del bien y del mal) que se remiten, aunque con el añadido de la sensibilidad del siglo XX, a la épica de procedencia indoeuropea (*Iliada*, *Odisea*, *Gilgamesh*), los cantares de gesta, los *romans* que desarrollan el mito artúrico y los libros de caballerías.

Este género obtuvo una enorme popularidad con el estreno de las películas de *Conan*, que adaptaban las obras originales de Robert E. Howard de la década de 1930.¹⁹ La diferencia que existía entre este género y el de la fantasía épica y heroica era la longitud de las historias narradas; en el caso del subgénero de “espada y brujería”, eran historias normalmente conclusivas, episódicas, publicadas en revistas *pulp* y dirigidas a un público masculino. En la década de 1990 este subgénero se integró de manera general dentro de la fantasía heroica.

Los autores más destacados dentro de este subgénero son el ya mencionado Robert E. Howard y sus novelas de *Conan el bárbaro* (*Conan the Barbarian*, 1932), que continuaban con la tradición del hombre aventurero de la *pulp fiction*, Fritz Leiber (*Swords and Deviltry*, 1970), L. Sprague

¹⁹ *Conan el bárbaro* (*Conan the Barbarian*, John Milius, 1982) y *Conan el destructor* (*Conan the Destroyer*, Richard Fleischer, 1984)

de Camp (*The Fantastic Swordsmen*, 1967), Fletcher Pratt (*The Well of the Unicorn*, 1948), y Marion Zimmer Bradley (*Sword and Sorceress*, antología de 1984 a 2003).

c. Fantasía de aventuras: La fantasía de aventuras es un género híbrido resultado de la unión de elementos separados de dos géneros canónicos. Por un lado, la exploración del mundo y el universo que presenta la aventura, y por otro, la experiencia de lo maravilloso, que aporta la fantasía. Tomando estos dos núcleos como referencia, la definición de fantasía de aventuras se puede concretar como la aventura protagonizada por héroes que comparten la experiencia ordinaria de lectores o espectadores y que, mientras acometen una misión, llevan a cabo un viaje de exploración en un mundo secundario de fantasía, o bien experimentan un encuentro con seres fantásticos, al tiempo que perciben lo maravilloso como extraordinario.²⁰

En esta concepción del género resultante, la aventura remite a una trama física de exploración de espacios ignotos, al peligro inherente del propio viaje, a las subtramas de amistad y exploración interior a menudo combinada con tramas mentales de descubrimiento, madurez y sacrificio. Entre los autores de este género, mencionar a Henry Rider Haggard, creador de *Las minas del rey Salomón*, y sobre todo a sus secuelas, que presentan elementos fantásticos en relación con un personaje que ha conquistado la inmortalidad: *She* (1887), *Ayesha: The Return of She* (1905), *She and Allan* (1921) y *Wisdom's Daughter* (1923).

En un segundo lugar de esta clasificación se encuentran los subgéneros de la literatura fantástica que derivan directamente de la fantasía doméstica, o “low fantasy”. En cuanto derivados de la fantasía “portal” podemos señalar dos casos:

a. Fantasía juvenil: Este subgénero surgió debido a la rápida sofisticación de la fantasía infantil que tuvo lugar a finales de la década de 1950, y que produjo nuevos subgéneros. Estas obras presentan parábolas de maduración de jóvenes adolescentes, proporcionando puentes conceptuales entre el niño y el adulto.

Es importante resaltar que, además de ser un género literario que está dirigido a adolescentes, se caracteriza por presentar protagonistas que también entran dentro de esa franja de edad. Esta es una distinción muy difícil de realizar, pues pocos géneros tienen un público tan amplio como la fantasía. Aún así, en ella se engloban a los autores de ficción juvenil, desde Lewis Carroll hasta Philip Pullman pasando por C. S. Lewis, Roald Dahl y J. K. Rowling. En el caso de la fantasía juvenil cobran especial relevancia las diferenciaciones de tipo comercial, ya que la distinción entre públicos suele ser cosa de la portada y de la distribución. La tendencia de algunos autores

²⁰ Un estudio más profundo sobre el género de la fantasía de aventuras puede encontrarse en Sánchez-Escalonilla (2009).

modernos a cambiar de público con la misma facilidad de otros para cambiar de géneros, y la recalificación de algunos títulos clásicos como juveniles, hace de ésta una clasificación de parámetros difícilmente definibles.

Como obras destacadas podemos considerar *The Lion, The Witch and the Wardrobe* (C. S. Lewis, 1950), *The Axe and the Throne* (M. D. Ireman, 2014), y las novelas de la serie de *Harry Potter* (J. K. Rowling, 1997-2007).

b. Crossworlds fantasy: En este subgénero podemos encontrar historias en las que los protagonistas pertenecen al mundo real, y de alguna manera cruzan a un mundo secundario, fantástico, en el que viven diferentes aventuras. Suelen poseer alguna característica especial de la que carecen los habitantes del mundo secundario, lo que hace que tengan la capacidad de convertirse en héroes; a menudo los habitantes del mundo secundario relacionan a los visitantes del mundo primario con los protagonistas de alguna profecía.

En este tipo de novelas fantásticas, la acción comienza realmente cuando los personajes cruzan las fronteras de la realidad hacia otro reino.

Algunos ejemplos representativos de este subgénero son *The Chronicles Of Narnia* (C. S. Lewis), *The Chronicles Of Thomas Covenant y Mordant's Need* (Stephen Donaldson), las novelas de *Harry Potter* de J. K. Rowling, *Three Hearts And Three Lions* (Poul Anderson), las historias recogidas en “Complete Enchanter” (deCamp and Pratt), la trilogía de *Fionavar Tapestry* (Guy Gavriel Kay), *Un yanqui en la corte del rey Arturo* (*A Connecticut Yankee In King Arthur's Court*, Mark Twain), *The Weirdstone Of Brisingamen* (Alan Garner), y *Changeling and Madwand* (Roger Zelazny).

Como subgéneros derivados de la fantasía intrusiva, y, por tanto, de la fantasía doméstica, tenemos los siguientes:

a. Fantasía urbana: La fantasía urbana se caracteriza por presentar lugares modernos del mundo real, mezclados con elementos mágicos y fantásticos. Según Stableford (2005: 413), el desarrollo de la fantasía urbana se inició con Fritz Leiber, en sus obras “Smoke Ghost” y “The Girl With the Hungry Eyes”. Como norma general, la fantasía urbana presenta una historia oculta, ya sea en la forma de una comunidad de magos o criaturas fantásticas que se hallan ocultas en las ciudades o de reliquias de tiempos remotos que aparecen en sótanos abandonados, o en cavernas sobre las que se han levantado edificios, que poseen una cierta magia. En muchos casos, los seres fantásticos, que se encuentran ocultos para la mayor parte de las personas, han influenciado de alguna manera la historia del mundo primario, sin que nadie se hubiese llegado a dar cuenta.

Una de las dificultades que presenta la fantasía urbana es la de explicar la presencia de la magia en un mundo moderno y tecnológicamente avanzado. Por lo tanto, se puede mostrar la magia como una habilidad que existía de manera habitual en un pasado distante, y que fue desapareciendo, siendo conservada únicamente por unos pocos escogidos, o por un pueblo determinado. También se puede presentar la magia como una ciencia avanzada, que adquiere un carácter fantástico al no ser conocida de manera general.

Entre las obras más destacadas de este subgénero podemos destacar *Winter's Tale* (Mark Helprin, 1983), *Mother London* y *King of the City* (Michael Moorcock, 1988 y 2000, respectivamente), *Gate of Darkness*, *Circle of Light* (Tanya Huff, 1989), *Downsiders* (Neal Shusterman, 1999), y *The Wild Reel* (Paul Brandon, 2004).

b. Fantasía histórica: Este subgénero desarrolla la ficción histórica, reproduciendo la historia del mundo primario, a la vez que se incorporan elementos fantásticos, como la magia, en la narrativa. Se nos sugiere que existe una historia secreta del mundo, en la cual seres fantásticos y la magia tienen un papel importante, y que resulta desconocido para la opinión pública. Como una regla habitual, la magia, las criaturas míticas u otros elementos sobrenaturales coexisten de manera invisible con el mundo real; la mayor parte de la población ignora este hecho. A veces, el autor muestra -o sugiere- que en la evolución natural del mundo, se produce una desaparición gradual de la magia -un proceso denominado “atenuamiento” (“thinning”), hasta lograr que la historia revierta a la que conocemos.

La fantasía histórica tiende a estar concentrada en períodos históricos y lugares concretos, como la Italia del Renacimiento, como es el caso de *Damiano*, de R.A. MacAvoy, y *The Innamorati*, de Midori Snyder, o la Inglaterra del siglo XIX, especialmente en el entorno de Londres, inspirándose en Dickens, como sucede con *Dark Sleeper*, de Jeffrey E. Barlough (2000), y *A Great and Terrible Beauty*, de Libba Bray (2003). La historia de Francia también se ha tocado en este subgénero, debido sobre todo a su asociación con el romance caballeresco (Stableford, 2005:200). Esto ha dado lugar a algunas obras revisionistas como *Joan of Arc Tapestries*, de Ann Chamberlain (1999-2001). Otras obras destacadas son *Count Scar* (C. Dale Brittain, 1997) y *The Sacred Pool* (L. Warren Douglas, 2000).

c. Dark fantasy: La denominación de este subgénero ha sido utilizada sobre todo para referirse a aquellas producciones literarias fantásticas que incorporan un elemento importante de horror (Mathews, 2000: 18). Aunque este término se ha utilizado de manera casi eufemística como un sinónimo de la literatura de horror, este subgénero de la fantasía incorpora elementos de la ficción de horror sobre la base de otros subgéneros fantásticos. De manera destacada, la mayor parte de las

obras de “dark fantasy” se construyen sobre la base de la fantasía intrusiva, en la que los elementos que causan horror (como son los fantasmas, zombies, monstruos primigenios) aparecen en el mundo primario, oponiéndose a una era racionalista. En este sentido, el género de “dark fantasy” se ha denominado a veces horror sobrenatural, para diferenciar las historias de horror que contienen elementos fantásticos (vampiros, hombres lobo), de aquellas que simplemente tienen elementos de horror naturales que podrían existir en el mundo real (como asesinos en serie).

En ocasiones este subgénero puede presentarse desde el punto de vista de un monstruo, o bajo una visión más benévola de los seres sobrenaturales que normalmente se asocian a la literatura de horror. Tal es el caso de las *Crónicas Vampíricas* (*The Vampire Chronicles*, Anne Rice, 1976-2014), o *The Sandman* (Neil Gaiman, 1989-1996).

El autor más destacado de “dark fantasy” es H. P. Lovecraft (*Dagon and Other Macabre Tales*, 1965), y los escritores que continúan con su estilo, tales como Clark Ashton Smith (*Strange Shadows: The Uncollected Fiction and Essays of Clark Ashton Smith*, 1989), Jonathan Carroll (*The Land of Laughs*, 1980), Anne Bishop (*Daughter of the Blood*, 1998), Catherine Fisher (*The Conjuror's Game*, 1990) y Bridget Wood (*Satanic Lute*, 1987).

2.2. Aproximación a la producción literaria fantástica occidental.

2.2.1. El género fantástico antes de la publicación de LOTR

En este recorrido histórico se parte de los ejemplos más antiguos que se conservan y que según Brian Stableford (2005: xiii), se consideran como los precursores del género fantástico. Los primeros autores se sitúan alrededor del siglo VIII a. C., con las obras de Homero (la *Iliada* y la *Odisea*) y Hesíodo (*Teogonía*), a los que seguirán Esopo, con sus *Fábulas* (siglo VI a. C.), y la tradición del teatro trágico con autores como Esquilo, Eurípides y Sófocles en el siglo V a. C., con obras que tratan acerca de los acontecimientos posteriores a la guerra de Troya, centrándose en Orestes y Edipo. En el año 423 a. C., Aristófanes escribe su fantasía humorística *Las nubes*, por la que recibe uno de sus numerosos premios por escribir comedia satírica, y en el año 19 a. C., la *Eneida* de Virgilio importa los ideales romanos en una secuela de la épica homérica. Podemos encontrar elementos de fantasía en el *Satiricón* de Petronio (año 65 d. C.), y en la obra de Apuleyo (*El asno*, año 150 d. C.).²¹

Durante la Edad Media, con la cultura relegada a los monasterios y a los pocos centros de conocimientos dispersos por Europa, se dio un fenómeno de diversificación. Libre de cualquier

²¹ En estos ejemplos se entremezclan elementos mitológicos clásicos con actos de magia, como las transformaciones de los personajes en animales, lo que hace que se introduzca una serie de elementos fantásticos, a veces con una explicación divina de su origen.

limitación, la imaginación popular generó cuentos y relatos que se narraban oralmente y que cobraron una variedad nunca vista. Se inventaron las criaturas más inverosímiles y se crearon las sagas más impresionantes, libres de un origen concreto y un contexto religioso específico hasta el punto de que las figuras de esos relatos acabaron considerándose una parte de la realidad. En este período podemos observar tres tipos de creación fantástica, donde se pueden ver muchos de los rasgos que se conservan en la literatura fantástica actual:

a. Cuentos populares: En la Edad Media los relatos fantásticos estaban protagonizados no solo por guerreros valientes y héroes legendarios, sino también por versiones “disfrazadas” de dioses de la Antigüedad, prohibidos por el cristianismo, mientras que por otro lado se inventaban cuentos fantásticos para impartir alguna enseñanza moral o prevenir ciertas actitudes.

Por tanto, el pueblo llano convirtió las creencias prohibidas por el cristianismo en una serie de seres sobrenaturales dotados de poderes especiales que vivían en lugares bastante apartados de los centros de población: montañas, bosques, lagos, o incluso bajo tierra. De esta manera, se pasó de rendir culto a Pan o a Cerunnos, dioses de los bosques, a convertirlos en seres misteriosos que también habitan en los bosques. Esta transformación de las divinidades en seres feéricos es especialmente importante en el panteón céltico, donde se habla directamente de “hadas”, que viven en bosques y túmulos. El concepto de “hada” se refiere entonces a una o varias razas de seres sobrenaturales que viven en una especie de limbo separado del mundo, a los que solo se puede ver en circunstancias muy concretas. A partir de entonces, el imaginario popular se llena de figuras con todo tipo de poderes sobrenaturales que el pueblo encasilla bajo el término genérico de “hadas”.

b. Sagas heroicas: A medida que la literatura medieval se volvió más sofisticada, las sagas heroicas fueron transformándose a manos de trovadores y juglares, responsables de la transmisión oral de las obras, en relatos cada vez más sofisticados, extensos, y épicos. Las sagas se vuelven más fantásticas y se centran en la figura de un héroe que vive una aventura tras otra, en lugar de ser el acontecimiento el punto central de interés alrededor del cual gira la historia.

A esta categoría pertenece la saga de *Beowulf* (circa 725 AD), la obra literaria inglesa más antigua que se conserva, y que guarda un gran parecido con las aventuras de Sigfrido. De nuevo tenemos el gran héroe, feroz guerrero y líder nato, capaz de hacer frente a los peores peligros sin pestañear. El poema, cuya composición data entre los siglos VII y X (aunque la leyenda es posible que circulara desde hacía dos siglos antes), narra la historia de Beowulf, quien acude a la tierra de los daneses para librar al rey Hrothgar de la amenaza de un terrible monstruo que pone en peligro a sus súbditos. El monstruo, de nombre Grendel, resulta un enemigo pavoroso, pero Beowulf consigue imponerse en un terrible combate con la criatura. El consiguiente banquete por la victoria de Beowulf se ve interrumpido por la llegada de la madre de Grendel que, enloquecida por el dolor,

mata a algunos comensales antes de salir huyendo. Beowulf, indómito, la persigue hasta llegar a su guarida subterránea, donde de nuevo se entabla un feroz combate del que sale vencedor el valeroso héroe.

Poco a poco el héroe se convierte primero en un líder, y después en un caballero virtuoso, enfrentado permanentemente al mal, en contraposición a los mitos anteriores, donde encontrábamos figuras claramente trágicas o moralmente ambiguas. El héroe de leyenda pasa a convertirse casi en un héroe nacional o regional.

Un buen ejemplo de este proceso socioliterario lo forman los relatos conocidos bajo el nombre de *Mabinogion*. Es una de las primeras obras de la literatura galesa, con relatos que se han transmitido oralmente del siglo XI al XIII. Entre ellos se pueden encontrar varios tipos de historias representativas de las vertientes legendarias de la época, desde los ciclos irlandeses más puros, con seres feéricos y mágicos, hasta narraciones artúricas, pasando por historias que hacen referencia a la invasión romana de Gales e Irlanda, o la invasión sajona de la región. Los relatos, recopilados durante el siglo XIV por señores feudales galeses, en un probable intento de reafirmar las tradiciones autóctonas frente a la influencia normanda, fueron traducidos al inglés medio por Lady Charlotte Guest a mediados del siglo XIX.

c. Cantares de gesta: El héroe de la saga nórdica y el héroe de los mitos antiguos acabaron uniéndose, en aras de la creencia cristiana, en un caballero virtuoso que protagoniza incontables cantares de gesta a lo largo de la Edad Media. Hazañas y cantares muy numerosos, por lo que solamente se estudiarán aquellos ejemplos que cobren forma escrita y que presenten suficientes elementos fantásticos como para ser considerados dentro del género. Por tanto, quedan fuera de esta definición obras como el *Cantar de Mio Cid*, por no contener elementos fantásticos, o leyendas populares como la de *Robin Hood*, que en su momento no adoptó una forma escrita y tampoco incluye elementos fantásticos en su ciclo.

Historias como la de San Jorge, patrón de Inglaterra, recogida por Jacobus de Voragine en 1275 en su colección de vidas de los santos, pertenecen a esta categoría, pues aparece el caballero virtuoso y cristiano, que decide enfrentarse a un dragón para salvar, no solo un poblado aterrorizado por la bestia, sino también la vida de la doncella que va a ser devorada por el dragón, el cual exige un sacrificio periódico para calmar su hambre y así perdonar la vida a los habitantes de la aldea.

Otras obras que pertenecen a esta categoría son *Orlando Furioso* (1516), del italiano Ludovico Ariosto, que está ambientado en la corte de Carlomagno y en la que se aprecia la presencia de elementos fantásticos, o *Amadís de Gaula* (1508), un cantar anónimo de inspiración céltico-artúrica en el que también se pueden observar numerosos elementos sobrenaturales o imaginarios.

El libro que convertiría a Arturo en una figura legendaria de primera línea fue la obra del poeta francés Chrétien de Troyes, que no solo generó muchos de los relatos que hoy se consideran esenciales en el ciclo artúrico, sino que adaptó los nombres de los protagonistas de la saga al francés de la época, incluyéndolos dentro del género caballeresco. El otro gran nombre del medievo que volvió a tratar el tema artúrico en una obra escrita fue Thomas Malory, que en el siglo XV escribió *La Morte d'Arthur*, obra en la que figuraban de manera prácticamente definitiva las leyendas artúricas, sus personajes y sus mitos centrales. Como última mención literaria, podemos hablar de John Steinbeck, que ya en el siglo XX escribió *Los hechos del rey Arturo* (*The Acts of King Arthur and His Noble Knights*, 1976), en una nueva revisitación del ciclo clásico, que esta obra repasa de manera exhaustiva.

La llegada del Renacimiento y la Edad Moderna, con su aluvión de avances científicos y ansias racionalistas, supone un considerable parón en la creación de obras fantásticas. Si a lo largo de los siglos anteriores los cuentos populares y los cantares de gesta tuvieron una aceptación masiva por parte del pueblo medio, en estos años son géneros que poco a poco se van abandonando hasta caer casi en un completo olvido, con contadas excepciones. Como ejemplos a destacar podemos mencionar la sátira paródica que François Rabelais transmite en *Pantagruel* (1532), y que servirá de ejemplo para la sátira posterior de Jonathan Swift; la recopilación y posterior reescritura en formato literario de veinte cuentos populares que realiza Gianfrancesco Straparola en su libro *Noches* (1550), que incluye textos como “El Gato con Botas” y “La Bella y la Bestia”; En 1590, Edmund Spenser publica la primera parte de *The Faerie Queene*, una alegoría de la cultura contemporánea en la forma de un cuento de hadas, y en el mismo año, Sir Philip Sidney realiza un trabajo alegórico similar con la *Arcadia*.

La épica isabelina en Inglaterra y el Renacimiento europeo supusieron un momento de pausa en la creación de literatura fantástica, puesto que los cantares de gesta y cuentos populares habían dejado de ser interesantes para una sociedad que evolucionaba culturalmente y se iba distanciando cada vez más de la Edad Media, por muy idealizada que se presentara en estas obras literarias. Se encuentran algunos ejemplos de literatura fantástica en autores como Shakespeare (*A Midsummer Night's Dream*, 1595; *The Tempest*, 1611), Marlowe (*Doctor Faustus*), Bunyan (*The Pilgrim's Progress*, 1678), la Fontaine (*Fábulas*, 1654-91), John Milton (*Paradise Lost*, 1667), Robert Kirk (*The Secret Commonwealth of Elves, Fauns and Fairies*), y Madame d'Aulnoy (*Les contes des fées*, 1696-98; *Contes nouveaux ou les fées à la mode*, 1698). Una situación similar ocurrió durante el siglo XVIII, donde los aires de cambio producidos por la Ilustración y la Revolución Francesa dejaron poco espacio para la literatura fantástica. Digna de mención es la fábula moralizante de finales de siglo, sobre todo de la mano de los españoles Tomás de Iriarte y Félix de Samaniego, aunque solamente tocaban el género fantástico de una manera superficial. Otro escritor de esta época es Jonathan Swift, que aportó

elementos fantásticos con un mensaje ideológico mucho más mordaz y crítico que sus predecesores en su obra *Los viajes de Gulliver* (*Gulliver's Travels*, 1726).

A finales del siglo XVIII e inicios del XIX, se producen las primeras obras de literatura que pueden considerarse realmente como pertenecientes al género fantástico, como son las obras de Horace Walpole, Clara Reeve, William Beckford, Anne Radcliffe, Matthew G. Lewis, Mary Shelley y Charles Maturin que ahora consideramos como los clásicos de la literatura de terror. Durante más de cincuenta años, desde *El castillo de Otranto* en 1764 hasta *Melmoth el vagabundo* en 1820, la novela de terror era el tipo de ficción más popular, y desplazó a la novela realista en las preferencias de la mayoría de los lectores.

A partir del siglo XIX, se inicia una cierta revitalización del género fantástico, al resurgir el cuento como género popular gracias a los Hermanos Grimm y a Hans Christian Andersen, quienes, sin embargo, infantilizaron gran parte del repertorio para un público más joven. En esta época también destacan las obras de Coleridge (*The Rhyme of the Ancient Mariner*, 1798) y Jan Potocki (*Manuscrit trouvé à Saragosse*, 1804), antes de dar paso a un gran despliegue literario en pleno Romanticismo. La novela gótica cobra un gran éxito en este momento, por su presentación de un elemento sobrenatural mezclado con elementos fantásticos, creando así los primeros géneros híbridos. Autores como Ann Radcliffe (*The Mysteries of Udolpho*, 1794), Lewis (*The Monk: A Romance*, 1796), Charles Maturin (*Melmoth the Wanderer*, 1820), o Bécquer (*Leyendas*, 1871) son los grandes exponentes de la novela de corte fantástico.

En este período aparecen los géneros híbridos, aquellos que mezclan elementos de diferentes géneros para conseguir nuevos públicos, y que tuvieron una gran influencia sobre escritores posteriores, además de ir preparando el camino para lo que sería la literatura fantástica, de terror y ciencia ficción de inicios del siglo XX. Autores como Mary Shelley (*Frankenstein*, 1818), Bram Stoker (*Dracula*, 1897), H. G. Wells (*The Man Who Could Work Miracles*, 1898; *The Magic Shop*, 1903), Arthur Conan Doyle (*The Captain of the Polestar and Other Tales*, 1890) o Julio Verne (*De la Terre à la Lune*, 1865) se convirtieron en autores enormemente populares que, con su fama y sus diferentes estilos, dejaron en un segundo plano a otros importantes autores que supondrían una influencia estética importante en escritores posteriores, como fueron Henry Rider Haggard (*She*, 1886) o Edward Bulwer-Lytton (*Godolphin*, 1833). Estos escritores allanarían el camino para que, con el cambio de siglo, William Morris volviera a encauzar la fantasía más clásica, ambientando sus obras y las de sus seguidores (como George MacDonald y Lord Dunsany) en paisajes claramente feéricos con toques importantes de escenografía medieval y elementos relacionados con la mitología celta.

La figura responsable del resurgimiento del género fantástico del letargo en el que estaba sumida fue William Morris. Este escritor sentía verdadera pasión por la Edad Media y todo lo relacionado con ella, llegando a publicar una adaptación de la leyenda de los Volsungos,

protagonistas del *Ciclo de los Nibelungos*. Esta pasión le llevó a la decisión de centrar su producción literaria en escenarios medievales. Sin embargo, y este fue el gran mérito de Morris, fue uno de los primeros autores en presentar esos escenarios medievales con unas características ligeramente diferentes a las históricas. En otras palabras, fue el primer escritor que utilizó escenarios “medievales fantásticos” en sus novelas. Buena muestra de ellos fueron sus obras *El bosque del fin del mundo* (*The Wood Beyond the World*, 1894), y *Las aguas de las islas encantadas* (*The Waters of the Wondrous Isles*, 1897). En ambas nos muestra el viaje de un héroe a lugares lejanos y desconocidos, que ya son claros precursores de los mundos secundarios o subcreados de la literatura fantástica inmersiva, con criaturas propias de ese mundo, y un viaje iniciático que lleva a cabo el protagonista principal.

Otros escritores continuaron la senda abierta por Morris. Uno de ellos fue George MacDonald, un clérigo británico cuyas obras alegóricas solían estar ambientadas en mundos feéricos y del que podemos destacar dos obras: *La princesa y los trasgos* (*The Princess and the Goblins*, 1871), un precioso cuento para niños, protagonizado por una princesa que descubre unos tortuosos túneles bajo su castillo. El libro guarda más de un curioso parecido con *The Hobbit* de Tolkien y se presta, como suele ser habitual en las obras de MacDonald, a una doble lectura: por un lado presenta aventuras fantásticas, y por otro, una alegoría ético-moral, guardando el equilibrio entre ambas. Otra obra importante es *Lilith* (1895), una obra de fantasía “portal” alegórica para adultos, con un simbolismo oscurantista que serviría de ejemplo para los Inklings.²² En este caso se trata de un joven que se encuentra con un hada al abrir un viejo arcón. El hada le abrirá la puerta al País de las Hadas, donde el muchacho visitará los lugares más maravillosos que se haya podido imaginar.

Morris y MacDonald no fueron los únicos que vieron en la creación de mundos imaginarios una forma de crear una literatura nueva, entretenida y con mensaje, pero sí fueron los primeros en abrir un camino que nadie había adivinado hasta entonces. Aparecieron ejemplos tan claros y evidentes del género fantástico como *The Wonderful Wizard of Oz* (1900), de L. Frank Baum, *Peter Pan* (1904), de J. M. Barrie, *La Metamorfosis* (1915) de Franz Kafka, *The Story of Dr. Doolittle* (1920), de Hugh Lofting, *The King of Elfland's Daughter* (1924), de Lord Dunsany, que iban más allá en los planteamientos literarios establecidos por Morris y MacDonald.

Lewis Spence continuó creando una literatura basada en los elementos fantásticos que subyacen en la fantasía celta moderna en su obra *The Mysteries of Britain* (1928), y en los Estados Unidos comenzaban a publicarse las historias *pulp* de *Conan* de Robert E. Howard (1932), que

²² Los Inklings era un grupo de discusión literaria que se inauguró en el Magdalen College de Oxford en la década de 1930. Sus componentes eran C. S. Lewis, J. R. R. Tolkien, Owen Barfield, y Charles Williams. En el se debatían temas filológicos sobre teorías literarias y de la fantasía, y servía para poner en común el desarrollo de diferentes obras literarias que sus miembros estaban escribiendo. Se leyeron en voz alta amplias secciones de *LOTR* y de las *Crónicas de Narnia*, entre otras, y se sometían a la crítica y comentarios de sus iguales. Las reuniones fueron decayendo tras la muerte de Charles Williams en 1945, y desapareció definitivamente en 1950. Para más información sobre este grupo, consultar el libro de Humphrey Carpenter *The Inklings: C. S. Lewis, J. R. R. Tolkien, Charles Williams and their friends* (Londres: George Allen & Unwin, 1978; reeditado por HarperCollins en 1997).

establecerían el modelo a seguir para la fantasía heroica y de “espada y brujería” (Sword and Sorcery) posterior. La publicación de *The Hobbit* (*The Hobbit: or, There and Back Again*) en 1937 supuso sentar el precedente para la elaboración de la fantasía inmersiva posterior.

Las definiciones de “fantasía adulta” comenzaron a perfilarse a partir de la famosa conferencia de J. R. R. Tolkien de 1938 “On Fairy Tales”, donde por primera vez se realiza una sólida apología de la literatura fantástica. En esta conferencia manifestaba su convicción de que los cuentos de hadas -y todo el género literario del que se convierten en arquetipo- eran enormemente útiles en términos psicológicos como para ser considerados poco apropiados para un público adulto. Además, Tolkien postulaba que la fantasía modelada a partir de los cuentos de hadas, realizaba tres funciones fundamentales tanto vital como psicológicamente: recuperación, escapismo y consuelo.

Acerca de la “recuperación”, Tolkien nos explica que la realidad no puede ser vista con claridad, o apreciada en su totalidad, sin el uso de la imaginación. La fantasía extrae al observador de su prisión interior, haciendo así posible que los puntos de vista ubicados en mundos imaginarios ayuden a los lectores a recuperar un cierto sentido de perspectiva. En segundo lugar, Tolkien desmiente las connotaciones negativas que posee el término “escapismo”, y que esas huidas temporales de las convenciones de la vida social del mundo real son perfectamente saludables, y de ninguna manera sintomáticas de cobardía o pereza; las fantasías bien construidas, según Tolkien, proporcionan lugares de refugio ideales para la imaginación estresada. Con el tercer término, “consuelo”, Tolkien nos muestra que se puede obtener un reaprovisionamiento moral muy valioso de las “eucatástrofes” climáticas que, a menudo en forma de *deus ex machina*, enderezan la trama de la historia en las historias fantásticas, posibilitando así el final feliz.

Es en parte porque Tolkien puso en práctica en sus novelas los conceptos expuestos en esta conferencia, que el género comercial de la fantasía moderna llegó a existir en un momento determinado y en una forma determinada.

En 1948 se publica *The Hero with a Thousand Faces*, de Joseph Campbell. Esta es una de las obras más importantes acerca del viaje heroico, y la descripción de los elementos comunes sobre los héroes que existen, y que ha sido fundamental para escritores y cineastas posteriores (tales como George Lucas) a la hora de construir personajes heroicos sólidos y convincentes.²³

²³ En la página web de *The European Graduate School*, se realiza una reseña biográfica de Joseph Campbell en la que se resalta esta influencia: “Over the years Joseph Campbell would inspire and influence many. Some include the musician Tori Amos, the writer and producer Christopher Vogler, as well as George Lucas who would state having used the ideas of *The Hero with a Thousand Faces* as well as other Joseph Campbell works in order to write *Star Wars*”, en <http://www.egs.edu/library/joseph-campbell/biography/>. Acceso el 7 de noviembre, 2015. También se puede comprobar el impacto que Campbell tuvo en la obra de George Lucas en el documental *Joseph Campbell and the Power of Myth*, una serie de seis entrevistas de una hora de duración que tuvieron lugar en el Skywalker Ranch de George Lucas. En el primer episodio, “The Hero Adventure”, el periodista Bill Moyers y Campbell examinan y reconocen la influencia de la obra de Campbell en la creación de *Star Wars*. En 1999, Moyers y Lucas realizaron una nueva entrevista llamada *Mythology of Star Wars with George Lucas & Bill Moyers*, que ahondaba aún más en la influencia que la obra de Campbell había tenido en las películas de Lucas.

Entre los escritores inmediatamente anteriores a la publicación de *LOTR*, mencionar también a Jack Vance, quien en *The Dying Earth* (1950) creó una fantasía decadente situada en un futuro lejano; C. S. Lewis, que publicó el primer volumen de las *Crónicas de Narnia* (*The Lion, The Witch and the Wardrobe*) el mismo año, estableciendo un ejemplo crucial de la fantasía “portal” con niños como protagonistas; y Poul Anderson, quien en 1954 publicó *The Broken Sword*, realizando una revisión de la fantasía heroica basada en la mitología nórdica.

2.2.2. El género fantástico tras la publicación de *LOTR*

Resulta evidente que la mayor parte de las manifestaciones literarias del género no presentan unas características comunes que hagan del género fantástico un todo homogéneo. Se encuentran obras de espada y brujería (Howard), de huida tanto de las responsabilidades de la vida adulta (Barrie), como de la vida anodina y gris (Baum), obras que ilustran las diversas ansiedades provocadas por la guerra (Kafka), obras que presentan lo feérico de manera política (Dunsany), o los nuevos modelos de magia y leyenda artúrica (White). Prácticamente hasta mediados de los años 50, el término “fantasía” refiriéndose a obras literarias, se usaba únicamente para referirse a una variedad de ficción infantil, implicando que la locura de la fantasía era algo que los adultos debían descartar junto con otras cosas “solo de niños”.

Como hemos visto en el apartado anterior, Tolkien realizó una primera inmersión en el mundo de la fantasía épica con *The Hobbit* (*The Hobbit; Or There and Back Again*, 1937), sentando el precedente de lo que sería la fantasía inmersiva moderna. Lejos de ser un ejemplo aislado, presionado por el interés que las historias sobre hobbits habían suscitado en el público, comenzó a redactar lo que sería la extensa obra de *LOTR* (*The Lord of the Rings*, 1954-55). El primer volumen fue publicado en 1954 y, además de superar con creces las expectativas que se esperaban de una mera secuela del *The Hobbit*, tuvo dos consecuencias muy importantes: por un lado le proporcionó a los Elfos de la mitología nórdica una renovación importante, revisando de manera concluyente la imaginería de la fantasía heroica; por otro lado, sentó las bases para toda la literatura fantástica posterior que conllevaba la creación de mundos imaginarios en su totalidad, con diferentes razas, culturas, idiomas, geografía propia, teología, una historia propia y detallada desde la creación del mundo, y las aventuras que viven los personajes en este escenario.

LOTR se convirtió en un gran éxito editorial en los años 60, y en la década de 1970 se comprobó que el método narrativo de Tolkien podía ser reproducido de manera comercialmente provechosa. Este hecho cambió la política editorial de las publicaciones modernas, sobre todo aquellas dedicadas al género fantástico. Las imitaciones tempranas de *LOTR* en los 70 y 80 debían ser totalmente serviles a las expectativas que se habían generado con la obra de Tolkien,

especialmente sobre aquellos lectores que no habían sido expuestos aún a la fantasía inmersiva. En un principio aparecieron numerosos clichés,²⁴ puesto que el éxito de la Tierra Media provocó que los nuevos escritores crearan una tierra fantástica sincrética similar a la de los cuentos de hadas tradicionales. El establecimiento de la Tierra Media como un modelo a seguir e imitar causó que cada uno de estos escenarios clonados sufriera una serie importante de modificaciones que crecían y divergían más y más del original según avanzaba cada historia, y la trama se complicaba más. Adquiría una naturaleza propia y unas características específicas, que se ajustaban sus necesidades y a las complicaciones que sufrirían los personajes durante la aventura.

En 1950 se comenzaron a publicar *Las crónicas de Narnia* (*The Chronicles of Narnia*, 1950-54) de C. S. Lewis, amigo de Tolkien y uno de los miembros del club literario de la Universidad de Oxford conocido como “The Inklings”. En esta obra, compuesta de siete volúmenes, Lewis aporta numerosos temas cristianos tradicionales, juntándolos con los personajes e ideas de las mitologías clásicas griega y romana, así como aquellos personajes propios de los cuentos de hadas tradicionales británicos e irlandeses. La influencia de *Las Crónicas de Narnia* en la literatura posterior puede verse en obras posteriores como *La materia oscura* (1995-2000) de Philip Pullman (que se consideraba una respuesta a *Las crónicas de Narnia*), con personajes similares, incluyendo animales parlantes, pero desde un punto de vista totalmente ateo, rechazando toda la carga espiritual que permea la obra de Lewis. La obra *Coraline*, de Neil Gaiman (2002), ha sido comparada también a la primera entrega de *Las crónicas de Narnia: El león, la bruja y el armario* (*The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and the Wardrobe*, 1950), al presentar a una niña como personaje principal que viaja a mundos mágicos a través de puertas en su nueva casa, y lucha contra el mal con la ayuda de animales que hablan. Otras novelas influenciadas por el mundo de Narnia son *Un puente hacia Terabithia* (*Bridge to Terabithia*, 1977), de Katherine Paterson, *The Magicians* (2009), de Lev Grossman, y la saga de *Harry Potter*, puesto que la misma J. K. Rowling ha reconocido estar influenciada por Narnia al ser fan de las novelas de Lewis desde su infancia.²⁵

Continuando con la literatura infantil, *The Weirdstone of Brisingamen* (1960), escrito por el británico Alan Garner, pertenece al género de la fantasía para niños, e incluye elementos de fuentes literarias célticas, artúricas, y otras de naturaleza mítica y legendaria, ordenándolas alrededor de la

²⁴ Atacados sin piedad por Diana Wynne Jones (1996: 1-2). En realidad todo el libro pretende ser una guía para el viajero que se adentre en los mundos secundarios -o subcreados, según Tolkien- de la fantasía. Con una enorme dosis de ironía y de humor, y a modo de diccionario, la autora repasa todos los elementos de las novelas de fantasía épica, algunos tan manidos que resultan incluso ridículos. Como ejemplo, la entrada perteneciente a la palabra “anillo” nos ofrece una definición de anillo mágico: “RINGS are as dangerously magical as SWORDS. Tourists should avoid putting on any Ring. If you have to acquire one as part of your QUEST, the safest way to wear it is on a thong round your neck”. A continuación identifica cinco tipos de anillos que pueden aparecer en la fantasía épica, acabando con esta norma: “Plain Rings with RUNES on the inside. Avoid these like the PLAGUE. The Rule is that, the plainer a Ring is, the more powerfully MAGIC and accursed it will be”.

²⁵ Esta información se puede consultar en la página web de la Universidad de Princeton, bajo la entrada “The Chronicles of Narnia” (ver bibliografía).

aldea de Alderley Edge en Cheshire. De esta manera, incluye leyendas locales como la de *The Wizard of the Edge*, que relata la historia de un rey y su ejército de caballeros que duermen bajo el pueblo, protegidos por un mago. Esta obra, en la que una serie de elementos y personajes fantásticos se incluyen en un paisaje y geografía totalmente real, llamó la atención de Sir William Collins, editor jefe de la famosa editorial Collins, quien estaba buscando nuevas novelas fantásticas para poder continuar con el éxito comercial y de la crítica que había tenido *LOTR*. Esta obra era lo que la nueva generación de lectores de literatura fantástica estaba buscando: un mundo en el que lugares reales de Inglaterra surgieran de entre las sombras del folklore, y en el que sus pobladores se encontraran viviendo y luchando entre los sueños y elementos míticos.

Orientado a un público más adulto, Michael Moorcock publicó *The Dreaming City*, en la revista *Science-Fantasy* (1961). En esta historia, primera de una saga que se continuaría en el tiempo, Moorcock presenta al héroe albino Elric de Melniboné, personaje dotado de unas cualidades particulares y unas armas míticas que lo sitúan en el punto focal del conflicto en medio de una larga guerra entre el Orden y el Caos. Sus obras transcurren en un escenario fantástico futurista y a la vez decadente, que en muchos casos parece intentar recrear un mundo paralelo con rasgos de la Inglaterra isabelina. En la misma línea se encuentran las primeras obras de L. Sprague de Camp. En *The Incomplete Enchanter* (1941) visita la mitología nórdica y hace un guiño a *The Faerie Queene* (1590) de Edmund Spenser, mientras que en *The Castle of Iron* (1950) se sumerge en el mundo del *Orlando Furioso* (1532) de Ariosto. Sin embargo, la contribución definitiva de De Camp al establecimiento de la fantasía como un género comercial radicó en crear una serie de antologías de exhibición donde se recopilaban los mejores escritos del género fantástico que se hubieran escrito hasta la fecha. En este sentido se publicaron *Swords and Sorcery* (1963), *The Spell of Seven* (1965), *The Fantastic Swordsman* (1967) y *Warlocks and Warriors* (1970).

De la misma época son las obras del escritor americano Lloyd Alexander, quien comenzó su carrera literaria como escritor de cuentos infantiles antes de embarcarse en su proyecto principal, en forma de fantasía celta. *The Chronicles of Prydain* es una obra dividida en los libros *The Book of Three* (1964), *The Black Cauldron* (1965), *The Castle of Llyr* (1966), *Taran Wanderer* (1967) y *The High King* (1968). El valor de la serie de Prydain reside en el proceso de maduración del joven héroe, que se podía contemplar en cada libro, y que fue un modelo significativo para las subsecuentes fantasías heroicas diseñadas para el mercado post-adolescente y de jóvenes adultos. Podemos comprobar la puesta en práctica de este modelo en los siete libros de J. K. Rowling dedicados a *Harry Potter*, donde cada libro ocupa el lapso temporal de un año académico con sus correspondientes vacaciones, y vemos como los personajes maduran al mismo tiempo que los lectores. De esta manera se produce un paralelismo entre la madurez del lector y la progresiva complejidad de los argumentos literarios, el mayor trasfondo de los personajes, propiciando la transición de lectores infantiles a adultos.

La obra de Ursula K. Le Guin coincide con la de Lloyd Alexander en su aspecto de *Bildungsroman*, presentado en el formato de fantasía inmersiva, que ha tenido una gran influencia en lectores y escritores posteriores. En principio destinada a un público lector infantil, la trilogía que forman los libros *Un mago de Terramar* (*A Wizard of Earthsea*: 1968), *Las tumbas de Atuán* (*The Tombs of Atuan*: 1971) y *La costa más lejana* (*The Farthest Shore*: 1972) demostraron que el género fantástico puede contener también los elementos necesarios para realizar una exploración alegórica de los procesos de maduración y auto desarrollo del individuo. En la misma línea trabajó la escritora norteamericana Lin Carter, quien, a pesar de realizar al inicio de su carrera pastiches de Edgar Rice Burroughs y Robert E. Howard, realizó una contribución crucial al desarrollo del género fantástico, en particular como editora en el contexto de las *Ballantine Adult Fantasy Series*, para las cuales aportó antologías tan importantes como *Dragons, Elves and Heroes* (1969), *The Young Magicians* (1969), *New Worlds for Old* (1971), *Discoveries in Fantasy* (1972) y dos volúmenes de *Great Short Novels of Adult Fantasy* (1972-73). Además es reconocida como escritora de estudios acerca de Tolkien y su obra, que recogió en sus libros *Tolkien: A Look Behind The Lord of the Rings* (1969) e *Imaginary Worlds: The Art of Fantasy* (1973), en los que relacionaba estas obras de fantasía con su contexto histórico.

En 1970, Katherine Kurtz comenzó una relación profesional con Lin Carter, al convertirse en la primera mujer en publicar material original propio en las *Ballantine Adult Fantasy Series*. Estableció su serie de *Deryni* -compuesta por *Deryni Rising* (1970), *Deryni Checkmate* (1973) y *High Deryni* (1973)- como los cimientos del naciente género fantástico “comodificado”. Este término, creado por Ursula K. Le Guin y usado de manera peyorativa se refiere a aquel género fantástico estereotipado y altamente imitativo que está desprovisto de toda complejidad moral o intelectual. Esto no quiere decir que las obras que pertenecen a este género posean poca calidad literaria, sino que su uso de los estereotipos ejerce una función positiva a la hora de proporcionar al género una serie de puntos fijos y una base de mercado estable. En el mismo año, Roger Zelazny publica la primera entrega de su serie *Amber* (*Nine Princes in Amber*), que comprende diez volúmenes, el último publicado en 1991. Esta serie presenta una serie de mundos alternativos establecidos en una oposición problemática contra el Caos, y que también podría considerarse del género “comodificado”.

La Torre Vigía (1971), de Ana María Matute podría definirse como una novela de aprendizaje (Collard, 1983:415), desde un punto de vista de un narrador cuyo estado anónimo refuerza el carácter ejemplar de una fábula. Presenta temas típicos de la literatura fantástica, como son el descubrimiento conflictivo del mundo, la nostalgia de la infancia, y la eterna lucha entre el Bien y el Mal. El escenario está localizado en un ámbito socio-geográfico germánico, enmarcado dentro de un realismo poético en el que los personajes son más símbolos que personas de carne y hueso. En *La princesa prometida* (*The Princess Bride: S. Morgenstern's Classic Tale of True Love and High Adventure; The "Good Parts" version*, 1973), el escritor William Goldman nos presenta un romance en la forma de

novela fantástica, que combina elementos de comedia, aventura, fantasía, amor romántico, amor verdadero y cuento de hadas. Presentado en un principio como una sátira hacia los excesos de las casas reales europeas, su alcance ha trascendido su función inicial, y se ha convertido en un arquetipo clásico de la literatura fantástica.

En esta época se empezaron a realizar estudios académicos sobre el género fantástico, con obras que se han convertido en verdaderos textos de referencia a la hora de tratar cualquier aspecto de esta literatura: de destacar, *Modern Fantasy*, de Colin Manlove (1975), *The Fantastic in Literature*, de Eric S. Rabin (1976), *The Literature of Fantasy*, de Roger C. Schlobin (1979), y *Fantasy Literature*, de Marshall B. Tymn, Kenneth J. Zahorski y Robert H. Boyer (1979), a los que siguieron obras como *Survey of Modern Fantasy Literature* (1983), una obra de Keith Nielson en cinco volúmenes, que pretende ser una historia del género fantástico.

En 1977, cuatro años después de la muerte de Tolkien, su hijo Christopher recopiló todos los escritos de carácter creacional y teogónico que su padre había ido escribiendo a lo largo de los años y que nunca consideró acabados. Todos estos escritos formaron *The Silmarillion* (1977), una historia de la Tierra Media desde su creación divina, con la exposición de todo el trasfondo y los antecedentes que aparecerán después tanto en *The Hobbit* como en *LOTR*. Aparece representado su panteón particular, el origen de la cultura, las diferentes razas y lenguas, así como la geografía distintiva con sus transformaciones posteriores. Esta obra marcará un hito a la hora de construir los escenarios detallados de los mundos secundarios del género fantástico. En el mismo año, Terry Brooks junto a Stephen R. Donaldson publicaron *The Sword of Shannara* (Brooks) y *Chronicles of Thomas Covenant* (Donaldson), demostrando que el éxito comercial de las obras de Tolkien no había sido una casualidad única, y que el género de la fantasía épica realmente tenía potencial como un género de mercado de masas. *La saga de Shannara* de Terry Brooks es una imitación bastante aproximada de la obra de Tolkien, mientras que la trilogía de *Thomas Covenant* de Stephen R. Donaldson se convirtió en un best-seller de manera instantánea después de ser rechazada por 47 editores, demostrando lo absurdo de los prejuicios editoriales contra la fantasía. Donaldson, un escritor más distintivo que Brooks, reveló con su obra que la fantasía inmersiva no tenía por qué restringirse a clonar las obras de J. R. R. Tolkien y Robert E. Howard, y que existía una enorme angustia vital en la demanda popular de literatura escapista de lo que nadie se había atrevido a imaginar anteriormente.

Sylvia Townsend Warner realizó en *The Kingdoms of Elfin* (1977) una colección de fantasías moralizantes especialmente ornamentada y efectista, situada en una versión de Faerie única por su elaboración y sofisticación. La británica Diana Wynne Jones dedicó su carrera literaria al género fantástico, estableciendo combinaciones quiméricas de ideas disparatadas, consiguiendo un efecto muy apreciado por los lectores. En 1977 inició la saga *Charmed Life* (que comprende los volúmenes

Charmed Life (1977), *The Magicians of Caprona* (1980), *Witch Week* (1982) y *The Lives of Christopher Chant* (1988), así como relatos breves relacionados recopilados en *Mixed Magics* (2000). Esta obra presenta a un mago vagabundo que recorre las distintas dimensiones ayudando a diferentes adolescentes a aceptar y utilizar sus emergentes poderes mágicos. Vemos como aparecen diferentes elementos recurrentes en la literatura fantástica que seguirán siendo utilizados de manera continua, como el mago que hace las veces de guía y maestro, y los adolescentes que se inician en los misterios del aprendizaje de la magia.

Las novelas de Samuel R. Delany jugaron un importante rol en la revitalización del género híbrido de la fantasía científica. En sus obras, se toman motivos fantásticos clásicos para refinar y darle una mayor complejidad a las historias de ciencia ficción. Su serie *Tales of Nevèrjón* (1979) está situada en un imperio prehistórico imaginario, con personajes y escenarios en los que ingeniosamente se combina la imaginería decadente con el vigor de los bárbaros.

Adquiere una especial importancia el trabajo de investigación y divulgación realizado por Jack Zipes, profesor de la Universidad de Minesota. Este estudioso se ha dedicado a investigar el mundo de los cuentos de hadas, especialmente aquellos recopilados por los hermanos Grimm. Según Zipes, los cuentos de hadas “serve a meaningful social function, not just for compensation but for revelation: the worlds projected by the best of our fairy tales reveal the gaps between truth and falsehood in our immediate society” (1979: 24). Su obra *Breaking the Magic Spell: Radical Theories of Folk & Fairy Tales* (1979) es una recopilación de ensayos y artículos que exploran la transición del folklore a un género literario, analizando su evolución como un proceso de apropiación burguesa y manipulación ideológica.

Dentro de este recorrido por la literatura también es digno mencionar al escritor alemán Michael Ende. Dentro de su obra destacan *Momo* (1973), una alegoría sofisticada sobre un banco de tiempo, que invita a una reflexión acerca de aquello que perdemos cuando maduramos. Una de sus obras más conocidas es *La historia interminable* (*Die unendliche Geschichte*, 1979), en la que hace una apología de la necesidad del encantamiento en el mundo, como parte inherente de la existencia humana sin la que no es posible vivir. De igual importancia es Gene Wolfe, quien escribió novelas que abarcaban aspectos tan diversos dentro de la fantasía como la fantasía futurista (*The Shadow of the Torturer*, 1980), la fantasía cristiana (*The Detective of Dreams*, 1980), y la fantasía contemporánea con elementos de la saga artúrica (*Castlevision*, 1990).

Siguiendo la filosofía de Michael Ende acerca de la necesidad de la fantasía en el mundo moderno, Mark Helprin escribió en 1983 *Winter's Tale*. Esta novela es una fantasía urbana con elementos mesiánicos, en donde la ciudad de Nueva York se convierte en un símbolo de la civilización contemporánea necesitada del reencantamiento que proporciona la fantasía.

La escritora estadounidense Marion Zimmer Bradley comenzó su carrera literaria en la década de 1970, escribiendo relatos breves que tenían la Tierra Media de Tolkien como escenario. Tras una etapa centrada en la ciencia ficción, regresó al género fantástico en 1982 con *Las nieblas de Avalon* (*The Mists of Avalon*), la primera novela de una saga de fantasía artúrica. Esta colección es una reinterpretación del mito artúrico desde un punto de vista de los personajes femeninos, y que se convirtió en un gran éxito de ventas. Bradley también fue una entusiasta promotora del género fantástico, especialmente de sus variantes feminizadas. Siguiendo este interés, instauró una serie de antologías anuales del género, *Sword and Sorceress* (1984-2003), así como la revista *Marion Bradley's Fantasy Magazine* (1988-2000) que contribuyeron a la creación y difusión de obras literarias fantásticas.

Al contrario que Bradley *The Colour of Magic* (1983) de Terry Pratchett se centró en la creación de un mundo secundario en el que establecer las aventuras de sus personajes. Este escritor británico vio su obra inicial relegada a editoriales menores, puesto que el género fantástico para adultos se consideraba comercialmente inviable. Sin embargo, las ediciones de bolsillo se convirtieron en grandes éxitos de ventas, lo que llevó a un cambio en las políticas editoriales acerca del género fantástico. Su obra más conocida es la saga de *Mundodisco* (*Discworld*), que componen 39 novelas, desde 1983 a 2013. En el discurso de aceptación de la Medalla Carnegie,²⁶ declaró que “Fantasy isn’t just about wizards and silly wands. It’s about seeing the world from new directions”, señalando como ejemplos las novelas de J. K. Rowling y J. R. R. Tolkien. Pratchett tenía la convicción de que tenía una deuda con el género fantástico y de ciencia ficción, con el que creció y se hizo famoso, y por tanto se convirtió en un defensor acérrimo del género. Estaba en total desacuerdo con todo aquel que no considerara la fantasía como un género literario tan válido como cualquier otro, y la forma más antigua de ficción que existe.²⁷

También importante dentro del género fantástico por su habilidad a la hora de crear mundos secundarios completos es Margaret Weis, quien fue reclutada por los distribuidores del juego de rol *Dragones y Mazmorras* (*Dungeons & Dragons*) para trabajar con el diseñador de juegos Tracy Hickman. El propósito de ambos era el de crear una serie de novelas que le proporcionaran al juego un trasfondo histórico y geográfico, que se convertirían en *Las Crónicas de la Dragonlance* (*Dragonlance Chronicles*, 1984-5). En principio se pretendía que fuera una trilogía, aunque el inesperado éxito de los tres primeros libros hizo que la saga se ampliara hasta alcanzar el número de 111. De estas obras destacan la trilogía que comprende *Dragons of Autumn Twilight* (1984), *Dragons of*

²⁶ Artículo “Pratchett wins forst major award” en BBC News, edición online (ver bibliografía).

²⁷ Entrevista con Terry Pratchett realizada en 1997: “Terry Pratchett’s Discworld” (ver bibliografía).

Winter Night y *Dragons of Spring Dawning*, (ambos en 1985). A las novelas siguieron una serie de antologías sobre los mismos personajes, creadas en asociación con diversos autores.

De manera similar a Pratchett y Weis el escritor canadiense Guy Gavriel Kay se ha especializado en la fantasía épica, en concreto aquella que presenta portales o puertas mágicas a través de las cuales los protagonistas cruzan del mundo primario al secundario (*The Summer Tree*, 1985). Los lugares donde transcurren sus historias suelen ser reinos ficticios que recuerdan a lugares reales durante períodos históricos concretos (tales como Constantinopla durante el reinado de Justiniano I, o España en la época del Cid). Además, ayudó a Christopher Tolkien en la edición de *The Silmarillion* para su publicación posterior.

La escritora británica Freda Warrington consiguió con su obra *A Blackbird in Silver* (1986) iniciar una serie en la que se mezclan de manera imperceptible el género del romance y la fantasía inmersiva, género híbrido que luego tendría éxito en los Estados Unidos. Además, en su obra literaria se encuentran ejemplos de fantasía contemporánea y fantasía oscura, inspirada por la novela clásica *Dracula*, de Bram Stoker.

Robert Jordan comenzó a escribir novelas con el personaje de Conan el bárbaro de Robert E. Howard como protagonista. Tras esta etapa, en 1990 comenzó la serie *The Wheel of Time* con la novela *The Eye of the World*, la primera de once extensas novelas. Esta serie lleva la fantasía de la búsqueda (Quest) hasta sus extremos, integrando elementos de numerosas fuentes legendarias y mitológicas para fusionarlas en una obra inclusiva sin precedentes. En el mismo estilo podemos encuadrar la obra de Michael Swanwick. A pesar de que este autor era un escritor de ciencia ficción reconocido, en 1993 pasó a escribir fantasía con *The Iron Dragon's Daughter*, en la que la heroína experimenta una serie de episodios en su misión, que se rigen por las convenciones de la fantasía científica y la urbana.

En un estilo más cercano a los orígenes del género fantástico, Terri Windling colaboró con Ellen Datlow a partir de 1993 para crear una serie de antologías de cuentos de hadas transfiguradas, como es el caso de *Snow White, Rose Red* (1993). Además, ambas autoras editaron la sección de fantasía de la colección anual *Year's Best Fantasy and Horror* desde 1988 hasta 2003, donde se daba cabida tanto a escritores noveles como a nombres ya consagrados dentro del género fantástico.

Un escritor novedoso con respecto a la tradición anterior fue Philip Pullman. En su trilogía *La materia oscura* (*His Dark Materials*, 1995), creó una fantasía inmersiva que sitúa la acción en varios mundos paralelos alternativos donde las almas de los individuos se manifiestan fuera de sus cuerpos, adoptando el aspecto físico de un animal. Esta trilogía presenta numerosas alegorías a varios niveles, tratando temas científicos y filosóficos desde una perspectiva religiosa, por lo que puede resultar una obra demasiado intelectual para lectores jóvenes. La obra de Gregory Maguire también tiene lugar en mundos secundarios, pero en este caso prestados de otros autores. Su obra más conocida es

Wicked: The Life and Times of the Wicked Witch of the West (1995), una precuela de *El mago de Oz* (*The Wonderful Wizard of Oz*, L. Frank Baum, 1900), que sería posteriormente adaptada al formato musical. Otras transfiguraciones de cuentos tradicionales para adultos son *Confessions of an Ugly Stepsister* (1999), basada en *Cenicienta* (*Cendrillon*, Charles Perrault, 1697), y *Mirror, Mirror* (2003), basada en *Blancanieves* (*Snow White*, Jacob y Wilhelm Grimm, 1812).

Juego de tronos (*A Game of Thrones*, 1996) supone un contrapunto brusco a la fantasía anterior. La obra del escritor norteamericano George R. R. Martin, se ha convertido en un fenómeno de masas debido a la adaptación televisiva realizada en el año 2011 y que todavía continúa. A pesar de haber comenzado su carrera literaria como escritor de ciencia ficción, Martin se trasladó al género fantástico y épico con la primera novela de la serie *Juego de Tronos*²⁸; una fantasía inmersiva con una geografía, religión, continentes, lenguas y diferentes pueblos que recuerda sobremanera al estilo de Tolkien. Cuenta con una trama medieval que narra la lucha por el trono por parte de varias casas nobles, aunque el elemento fantástico se introduce de manera inteligente, sin saturar la credibilidad de los lectores.

En 1997 se publica una saga diferente a *Juego de Tronos*. Las aventuras de la saga de *Harry Potter* tienen lugar tanto en el mundo primario como en el secundario, también se encuentran diferencias por el tipo de público al que están dirigidas, y porque *Juego de Tronos* pertenece a una fantasía Inmersiva, mientras que *Harry Potter* pertenecería a la categoría de Fantasía “portal”. *Harry Potter y la piedra filosofal* (*Harry Potter and the Philosopher’s Stone*), de la escritora británica J. K. Rowling, es la primera entrega de esta serie que consta de siete volúmenes. En esta saga, la más vendida de su era en Europa y los Estados Unidos, la autora mezcla la tradición literaria de los internados británicos con las historias de horror americanas que tienen como centro los institutos. En *Harry Potter* se tratan los conflictos de los adolescentes -que evolucionaron desde ejemplos de serie B como *I Was a Teenage Werewolf* (1957) y *Carrie* (Stephen King, 1976), hacia las series de los años 90 como *Buffy Cazavampiros* (*Buffy the Vampire Slayer*, 1997-2003). Esta amalgama se introduce en un molde de fantasía heroica arquetípica, lo que resulta inusual para la literatura fantástica infantil, y se convierte en una serie expansiva de libros que desarrollan un mundo secundario oculto del mundo primario pero donde existen ocasiones en las que ambos interactúan.

En la esfera mundana, Harry es criado por los Dursley, sus tíos, quienes abusan de él, lo ignoran y en cierta medida lo maltratan. Recibe una invitación para asistir como alumno a una escuela de magia, donde descubre que posee una historia y un destino que le era desconocido. Siendo un bebé fue el único superviviente del ataque del malvado Lord Voldemort, que mató a sus

²⁸ La saga completa de Martin consta de los siguientes títulos: *Juego de Tronos* (*A Game of Thrones*, 1996); *Choque de Reyes* (*A Clash of Kings*, 1998); *Tormenta de espadas* (*A Storm of Swords*, 2000); *Festín de cuervos* (*A Feast for Crows*, 2005); *Danza de dragones* (*A Dance with Dragons*, 2011), con dos partes más aún por publicar: *The Winds of Winter* y *A Dream of Spring*.

padres, y ambos están unidos en una carrera desesperada contra el tiempo. Mientras Harry aprende a utilizar su creciente magia, Voldemort recupera poco a poco su poder e influencia, perdiendo en una serie de escaramuzas previas a la vez que intenta precipitar un armageddon mágico que solo Harry puede evitar. En este caso vemos como el mundo secundario le sirve al protagonista como una vía de escape a su vida desgraciada en el mundo primario. Sin embargo, a medida que la saga continúa, vemos que las fronteras entre uno y otro se van desdibujando hasta llegar a interactuar.

El asombroso éxito comercial de la serie de *Harry Potter*, que cuenta con siete novelas además de dos volúmenes de obras relacionadas (*Fantastic Beasts and Where to Find Them* by Newt Scamander: 2001; y *Quidditch through the Ages* by Kennilworthy Whisp: 2001), inspiró de manera inevitable una inundación de historias acerca de escuelas de magia, desde las imitaciones como *The Magickers* (2001), *The Curse of Arkady* (2002) y *The Dragon Guard* (2003), escritos por Rhondi Vilott Salsitz con el seudónimo de “Emily Drake”, o las obras más cínicas de E. Rose Sabin *A School for Sorcery* (2002) y *A Perilous Power* (2004).

Una escritora que supuso una transición entre las historias de magos adolescentes y escuelas de magia hacia un público adulto fue Patricia McKillip. Esta autora comenzó escribiendo libros de fantasía infantiles (*The House on Parchment Street*, 1973), historias de fantasmas (*The Throne of the Erril of Sherill*, 1973), hasta llegar a *The Forgotten Beasts of Eld* (1974), una fantasía moralizante acerca de la educación sentimental de una hechicera que supuso un paso importante a la hora de introducir el género fantástico a un público adulto, en el momento en el que la fantasía estaba despegando comercialmente. En *Song for the Basilisk* (1998), se presenta a un niño de linaje real que encuentra un nuevo destino tras sobrevivir a una masacre, y aportó una nueva sofisticación a la fantasía, combinando elementos de la Inglaterra victoriana con el mundo paralelo de Faerie. En una de sus últimas obras, *Alphabet of Thorn* (2004), continúa con el desarrollo de los temas presentados en sus obras anteriores; una de sus heroínas -una traductora que trabaja en una biblioteca y que revitaliza un objeto del folklore antiguo y teje su contenido en la textura del presente- puede ser considerado como un reflejo de la autora y su trabajo.

Una serie de escritores decidieron ambientar sus obras fantásticas en un pasado idealizado, ya fuera real o mitológico. En este sentido tenemos *The Lady of the Pool* (1998), de Sophie Masson, que es el primer volumen de una serie de romances pertenecientes al género de la neo-caballería, que toma su inspiración de la literatura de Marie de France y combina los cuentos de hadas de toda Europa con elementos sacados del ciclo artúrico y de las leyendas célticas, así como con elementos shakespearianos. La escritora británica Jan Siegel realizó una obra fantástica similar centrada en el continente perdido de Atlantis en 1999, con su libro *Prospero's Children*, que tendría una secuela posterior, *The Dragon-Charmer* (2000). En estas dos obras el foco se expande para incluir elementos de

fantasía del más allá mezclados con elementos shakespearianos. También se puede destacar su acercamiento sincrético a la hibridación entre los materiales clásicos y míticos de Bretaña.

De nuevo, en el año 2000, dos autores vuelven a utilizar la fórmula de la fantasía inmersiva. Por un lado, China Miéville publicó *Perdido Street Station*, una compleja fantasía inmersiva en la cual la hibridación de materiales de procedencia muy diversa se reúnen en una imagen gráfica de la decadente ciudad de New Crobuzon. Esta ciudad está situada en un mundo en el que la magia existe con una tecnología steampunk.²⁹ El escritor irlandés Eoin Colfer publicó en el año 2001 el primer volumen de su serie de thrillers quiméricos *Artemis Fowl*, dirigidos principalmente a un público infantil/juvenil. Esta serie imagina que el mundo de Faerie ha conseguido un progreso tecnológico a una velocidad superior a la de nuestro propio mundo; el supervillano adolescente desea poseer todos sus secretos, pero sus planes son continuamente neutralizados por una agente de su cuerpo de agentes de élite, que le da nombre a la saga.

En otro plano diferente está *The Alchemist's Door* (2002), de Lisa Goldstein. Esta es una fantasía histórica que presenta a personajes reales, como John Dee, matemático, astrónomo, navegante y consultor de la reina Isabel I de Inglaterra y el Rabbi Judah Loew, Rabino de Praga y poseedor de enormes conocimientos académicos y científicos, coetáneo de John Dee. A este rabino se le atribuye, sin ningún fundamento histórico, la creación de un golem, cuya leyenda estimuló la fantasía judía de la Europa central durante varios siglos. Volviendo a las bases de la cultura nórdica europea, el escritor Gene Wolfe realizó en su pareja de libros *The Knight* y *The Wizard* (ambos del 2004), una fantasía heroica genérica con elementos alegóricos y de la picaresca. Sus elementos nórdicos son predominantes, aunque han sido cuidadosamente combinados con elementos anglo-normandos como las raíces de la lengua inglesa.

Del mismo tenor es *Jonathan Strange and Mr Norrell*, de Susannah Clarke, en la cual los personajes del título se lanzan a una aventura para restaurar las glorias de la magia de Inglaterra a un siglo XIX alternativo, ligeramente menos sujeto a la desaparición de tales elementos fantásticos que el nuestro. En el plano de mundos secundarios totalmente imaginarios tenemos el continente de Alagësia, escenario donde transcurren las aventuras de *Eragon* (2004). Creado por el niño prodigio Christopher Paolini en 2004, Eragon es un héroe adolescente que se encuentra con una misteriosa piedra, que lo introduce en una aventura épica con dragones, elfos, enanos, y diversos monstruos. Una fantasía que le debe mucha de su inspiración a la obra de Tolkien, aunque presenta rasgos particulares y propios dignos de atención, como el tratamiento que se le da a la magia y a la relación entre las diferentes razas y animales mitológicos.

²⁹ La fantasía “steampunk” se refiere a aquella división dentro del género que manifiesta elementos de ciencia ficción situándolos en el contexto de la Inglaterra victoriana, con su mismo grado de desarrollo industrial, y con una tecnología que funciona principalmente con el vapor como fuente de energía.

Muy relacionada con la mitología, en este caso la griega, está *Percy Jackson y el ladrón del rayo* (*The Lightning Thief*, 2005), del escritor Rick Riordan. Es una fantasía para adolescentes, en la que un joven de 12 años descubre que es un semidios, hijo del dios griego Poseidón. Se ve envuelto en una aventura para evitar una guerra entre los dioses Zeus y Poseidón, en la que tendrá la ayuda de otros jóvenes, también semidioses. Esta novela utiliza conceptos de la mitología griega en un ambiente moderno, utilizando un estilo humorístico de ritmo rápido, como corresponde a una fantasía de aventuras. El éxito de esta novela dio lugar a una serie de libros, que exploran diferentes aspectos de la mitología griega: *El mar de los monstruos* (*The Sea of Monsters*, 2006), *La maldición del titán* (*The Titan's Curse*, 2007), *La batalla del laberinto* (*The Battle of the Labyrinth*, 2008) y *El último héroe del Olimpo* (*The Last Olympian*, 2009).

Para finalizar este recorrido por la producción literaria del género fantástico en la segunda mitad del siglo XX y el principio del siglo XXI, mencionaré a la autora española Laura Gallego. Esta escritora creó la trilogía *Memorias de Idhún* (*I: La resistencia*, 2009; *II: Tríada*, 2010; *III: Panteón*, 2011), una mezcla de fantasía de aventuras y romance situado en un mundo secundario, al que los protagonistas viajan desde el mundo real. Allí los dos protagonistas descubren que en realidad son un unicornio y un dragón, que tomaron forma humana y se enviaron al exilio en la Tierra para protegerlos. A lo largo del primer volumen los protagonistas entran en contacto con esta realidad fantástica que desconocían, tomando conciencia de su propia naturaleza y de su destino, que es el de restaurar el equilibrio al mundo secundario.

La producción del género literario que se ha presentado hasta ahora muestra una pequeña parte de la producción literaria del género fantástico desde la publicación de *LOTR* en 1954-55. Como podemos comprobar, las obras generadas han ido desde las fantasías inmersivas, con mundos secundarios totalmente desarrollados, en los que se desarrolla la acción, o bien a los que el protagonista pasa desde el mundo primario. También existe la fantasía basada en los cuentos de hadas del folklore, así como en las leyendas celtas y la saga artúrica, fantasía mitológica ambientada en la antigua Grecia o en Babilonia, y aquella que crea una mitología nueva para sus personajes. Vemos también cómo se ha pasado de una literatura fantástica plagada de hadas, duendes y animales parlantes (más orientada a un público infantil), a una fantasía épica más elaborada, que desarrolla temas éticos, morales, políticos y religiosos.

Esta literatura fantástica para lectores adultos invita a la reflexión acerca de nuestra propia sociedad y el mundo en el que vivimos, haciéndonos pensar sobre la necesidad de incorporar lo fantástico en nuestras vidas. El hecho de que haya habido una producción constante de literatura fantástica desde la década de los cincuenta manifiesta el interés del público por este género, y la necesidad que tiene la sociedad por la fantasía. No como mera vía de escape de una realidad

desagradable o dura, sino como una herramienta para desarrollar la imaginación y descubrir numerosas posibilidades de reaccionar ante diferentes situaciones.

En este sentido, resulta muy interesante el estudio de los personajes que se nos presentan en las novelas fantásticas. En ellas podemos encontrar la figura del héroe, en sus diferentes categorías o tipos, que nos proporcionan modelos de comportamiento, y una guía moral acerca del rol que cada persona puede desempeñar en su vida. A través de las novelas de búsqueda, siguiendo el esquema de Joseph Campbell (1949) de separación, iniciación y retorno, vemos el proceso de despertar y maduración de un protagonista, y su transformación gradual en un héroe mientras va descubriendo que su mundo es más amplio de lo que imaginaba.

También podemos ver novelas en las que se nos presentan héroes ya formados, que tienen su función muy bien delimitada y saben desde el inicio cual es su papel en el mundo (primario o secundario) en el que se mueven.

2.3. El género fantástico: de la literatura al cine

2.3.1. Los nuevos ídolos y el cine

Una tendencia a lo fantástico, tal como la define Todorov (1972: 19) puede encontrarse en diversas películas que empiezan a producirse a principios de la década de 1980, cuando algunos géneros cinematográficos habían perdido gran parte de su popularidad y credibilidad (el caso del cine histórico o del cine bélico). Otros géneros cinematográficos, como el cine de aventuras, tuvieron que adaptarse a los nuevos tiempos para sobrevivir. Los sistemas de valores que sostenían las películas de aventuras, con los valores éticos de los héroes, dejaban de ser aceptables sin más, puesto que el público tenía una actitud más cínica y los más jóvenes carecían de interés por lo que ya parecían productos más propios del pasado que de su propio tiempo. Los géneros tradicionales se reformularon y lo hicieron, fundamentalmente, a partir del cine de aventuras, introduciendo nuevos elementos (suspense, fantasía, exotismo), y situando la acción en algún lugar remoto.

En busca del Arca perdida (*Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg, 1981) supuso el inicio de esta nueva tendencia, recuperando para las nuevas generaciones los viejos conceptos del género (entre ellos las bandas sonoras construidas a modo de “ballet”) y dándoles un nuevo enfoque, a ser posible con un héroe carismático a la cabeza. Esta tendencia continuó en sus dos secuelas, *Indiana Jones y el Templo Maldito* (*Indiana Jones and the Temple of Doom*, Steven Spielberg, 1984) y *Indiana Jones y la Última Cruzada* (*Indiana Jones and the Last Crusade*, Steven Spielberg, 1989), así como en otras producciones que aprovecharon la fama de éstas: *Tras el Corazón Verde* (*Romancing the Stone*, Robert Zemeckis, 1984), *La Joya del Nilo* (*The Jewel of the Nile*, Lewis Teague, 1985) o *Las Minas del Rey Salomón* (*King Solomon's Mines*, J. Lee Thompson, 1986). Al mismo tiempo se estrenaron varias películas que recreaban una edad oscura y a menudo poco definida históricamente (denominadas de “fantasía heroica”), como

Conan el Bárbaro (*Conan the Barbarian*, John Millius, 1982) y su secuela *Conan el Destructor* (*Conan the Destroyer*, Richard Fleischer, 1984), *Lady Halcón* (*Ladyhawke*, Richard Donner, 1984), *Los Señores del Acero* (*Flesh and Blood*, Paul Verhoeven, 1985), o *Willow* (Ron Howard, 1988). El efecto de estas películas ha llegado incluso hasta series de televisión más recientes como *Xena: La Princesa Guerrera* (*Xena: Warrior Princess*, de 1995 a 2001), en la que se entremezclan notas fantásticas con elementos de la antigüedad clásica y elementos bárbaro-medievales, y, más destacable, *Juego de Tronos* (*A Game of Thrones*, 2011-)

Ya desde la década de 1970, el cine de Hollywood ha estado consumiendo una rica tradición de literatura fantástica, en forma de historias, mitos y leyendas que resucitan héroes de un pasado largamente olvidado, en su búsqueda no solamente de entretenimiento, sino también de guía moral en el mundo actual, confuso y degradado. Tras la guerra de Vietnam, *Star Wars* presentó una historia de aventura y redención en un mundo mítico, con una distinción muy clara entre el Bien y el Mal. Personajes como Superman, Batman, Conan, Hulk, y otros pertenecientes a las películas de superhéroes alimentaron las fantasías acerca de poderosas figuras que triunfarían sobre el mal, y mantendrían el orden y la estabilidad.

En los últimos años, tanto la obra literaria como la adaptación al cine de la saga de *Harry Potter* (J. K. Rowling, 1997-2007) ha supuesto un impulso para el género fantástico juvenil. De igual manera ocurre con la saga de *La Materia Oscura* (*His Dark Materials*, Philip Pullman, 1995-2000). Ambas han sido grandes éxitos de ventas en todo el mundo, y si bien Pullman ha quedado en un discreto segundo plano, es debido a que el trabajo de Rowling ha pasado directamente a la categoría de fenómeno de masas, además de haber cosechado mejor suerte en su versión cinematográfica.

La literatura fantástica ha sido fuente inagotable de inspiración para el séptimo arte, como también lo han sido las leyendas y religiones del pasado o, incluso, los avances científicos y las infinitas dudas existenciales que se ha planteado el ser humano en su búsqueda del conocimiento.

Como ya hemos visto, el género literario fantástico se ha visto sometido a una excesiva clasificación. Pero se ve unificado en las versiones cinematográficas de la fantasía épica y heroica, cuya máxima expresión es la adaptación de Peter Jackson de *LOTR*, dividida en tres partes, y que ha revitalizado el género de manera muy importante.

El cine ha buscado plasmar este tipo de literatura, incluidos sus mundos y personajes, lo mejor que ha podido. Y es que, a diferencia del cine de tipología realista, el cine fantástico siempre se ha enfrentado a un inconveniente generado esencialmente por esa pretensión de tratar lo imaginario e inexistente como algo real. Monstruos y criaturas, mundos imaginarios, espaciales o de semejanzas terrenas; ambientes medievales, prehistóricos o futuristas, entrañan dos grandes

problemas: los medios y la credibilidad. Tal vez por esos dos elementos la calidad del cine fantástico haya sido tan irregular.

Las fuentes de las que bebe este tipo de cine fantástico son claras y diversas. Por un lado se nutre de la mitología clásica griega y romana; por otro de la celta, por su relación con el ciclo artúrico y la Edad Media; y de la cristiana, por la oposición de conceptos primordiales como el Bien y el Mal. También ha recibido influencia de la obra de Tolkien, de Robert E. Howard, y a la obra pictórica de Frank Frazetta.

Debido a sus orígenes e influencias, este tipo de cine fantástico está muy arraigado en la cultura occidental. Además de las obras ya mencionadas, parte de su origen sería el cine fantástico de temática mitológica derivado del peplum. Este género se atrevía con el campo más fantástico de la tradición y mitología grecorromana, y de él destacan *Ulises* (*Ulysses*, 1955) de Mario Camerini, protagonizado por Kirk Douglas, y *Jasón y los Argonautas* (*Jason and the Argonauts*, 1963), de Don Chaffey. Otro ejemplo de este cine de aventuras son *Furia de Titanes* (*Clash of the Titans*, 1981), dirigida por Desmond Davis, o bien las versiones de *Las mil y una noches*, personalizadas en las películas de Simbad: *Simbad y la princesa* (*The Seventh Voyage of Sinbad*, 1958), *Simbad y el ojo del tigre* (*Sinbad and the Eye of the Tiger*, 1973), y *El viaje fantástico de Simbad* (*The Golden Voyage of Sinbad*, 1977).

El viaje fantástico toma de la tradición artúrica la temática iniciática, casi tan frecuente en el cine como en la literatura. Nos presenta en el centro de la historia a un joven que evoluciona y madura, pasando de un origen humilde a uno más elevado. El paradigma de este tema se refleja en su plenitud en el personaje del rey Arturo, en *Excalibur* (John Boorman, 1981), pero también en personajes como Frodo en *LOTR*, o Willow Ufgood en *Willow* (1988), de Ron Howard. Este camino lo recorre el joven con la ayuda de un mago o sabio, quien suele poseer conocimientos más allá de la comprensión del protagonista. Será su mentor, padre o amigo (es el caso de Merlín, Gandalf o Cherlindrea en las películas antes mencionadas).

La estética y los valores artúricos son muy influyentes también. Por un lado en lo referente a ropas, armaduras o armas atribuibles generalmente a la Alta o Baja Edad Media (especialmente debido a la obra de Chrétien de Troyes y sus cinco novelas que giran en torno al ciclo bretón o la leyenda del Rey Arturo³⁰). Por otro lado, los valores caballerescos como el honor, el valor o la justicia dan pie a situaciones propias de la propuesta artúrica: rescate de princesas desvalidas, enfrentamiento con un dragón u obtención de un arma mágica o un amuleto. Así ocurre en películas como *La princesa prometida* (*The Princess Bride*, Rob Reiner, 1987), *Dragonheart* (Rob Cohen, 1996), o *Lady Halcón* (*Ladyhawke*, Richard Donner, 1985).

³⁰ Las obras de Chrétien de Troyes acerca del mito del Rey Arturo están con toda probabilidad basadas en la *Historia Regum Britanniae* de Geoffrey de Monmouth. Las cinco novelas que conforman la base del ciclo bretón fueron escritas alrededor del año 1175, y constan de los siguientes títulos: *Érec et Énide*, *Cligès*, *Lancelot ou le Chevalier de la charrette*, *Yvain ou le Chevalier au Lion*, *Perceval ou le Conte du Graal*.

Pero dentro de ese pseudo-medievalismo estético y valorativo encontramos otro elemento importantísimo que diferencia el cine de capa y espada del resto de obras cinematográficas fantásticas: la magia. Son películas donde la magia es una realidad que irrumpe en el mundo de los personajes con la misma naturalidad que una puesta de sol o una tormenta. La magia existe y se materializa, ya sea por medio de magos o brujos, ya sea por medio de criaturas mágicas o demoníacas. Esos elementos mágicos son omnipresentes: en *El Dragón del Lago de Fuego* (*Dragonslayer*, Matthew Robbins, 1981), y en la ya citada *Dragonheart* (1996) donde hay un dragón al que enfrentarse o del que hacerse amigo; en *Legend* (Ridley Scott, 1985), protagonizada por Tom Cruise, el enemigo del héroe es un señor demoníaco, y en *Willow* el protagonista, es de la raza nelwin (similar a un hobbit o un enano), y va acompañado de dos pixies (duendes) después de que un hada le haga entrega de una varita mágica.

Teniendo en cuenta los antecedentes cinematográficos del género correspondiente a las últimas décadas del siglo XX, quizá la trilogía de *LOTR* de Peter Jackson (2001-2003) sea el intento más logrado a la hora de proporcionar un mundo fantástico completamente desarrollado. La obra, tanto la literaria como su adaptación a la gran pantalla, proporciona una serie de enseñanzas morales, narraciones mitológicas convincentes, y una trasposición épica de los horrores del mundo contemporáneo. La trilogía filmica ha intensificado y expandido la lectura de las novelas que forman la base de la épica cinematográfica, a la vez que han creado una verdadera legión de devotos seguidores de las películas.

El ciclo de *LOTR* fue escrito por Tolkien en un momento histórico de Guerra Mundial en el que surgieron sistemas totalitarios que amenazaban a países democráticos como Inglaterra, que se vieron forzados a formar alianzas y coaliciones para defenderse del fascismo. Aunque el ciclo de películas fue en su inmensa mayoría concebido y producido antes de los ataques terroristas del 11 de Septiembre de 2001 en los Estados Unidos, su estreno y recepción fue inmediatamente posterior a estos acontecimientos. El contexto de su recepción ha estado enmarcada dentro de la “Guerra Contra el Terror” que se lleva a cabo desde los atentados. En este contexto este ciclo de películas puede ser visto como una proyección de una cruzada militarista que celebra la jerarquía social, el patriarcado, y una visión profundamente conservadora y crítica del mundo moderno. Por tanto, podemos estudiar las tres películas y su recepción para proporcionar una crítica diagnóstica de nuestra época histórica.

Desde esta perspectiva, el cine proporciona importantes ideas de la composición psicológica, sociopolítica e ideológica de una sociedad o cultura en un determinado momento de la historia. El estudio diagnóstico de las películas nos permite formarnos una idea de los problemas y conflictos sociales, y apreciar las ideologías dominantes, así como las fuerzas emergentes opuestas.

Las películas de *LOTR* ilustran la existencia de una maquinaria global de producción fantástica, que comprendía a un equipo creativo reclutado en todo el mundo angloparlante. El ciclo de novelas que inspiró la película fue creado por un escritor inglés; las películas fueron patrocinadas por grandes empresas americanas como Miramax y Time Warner; el director, guionistas y equipo de producción provenían en su mayoría de Nueva Zelanda, donde se rodaron las películas; y los actores provenían de todos los países de habla inglesa. La popularidad global de *LOTR* está relacionada por un lado con una profunda necesidad de escapismo, la huida a un mundo alternativo donde nuestra mente se distraiga de los turbulentos y dolorosos conflictos de la era contemporánea; por otro lado, su éxito se debe también a la atracción de una industria cinemática tecnológicamente deslumbrante, que crea un universo fantástico totalmente articulado y coherente.

De Tolkien y de *LOTR* en concreto, este tipo de cine toma la idea de un mundo maniqueo: el Bien enfrentado al Mal, con ambos conceptos muy definidos, en el que uno no puede existir sin la presencia del otro. En la tradición artúrica, inevitablemente enraizada con la cultura cristiana, el Bien tiene preponderancia sobre el Mal; Dios existe y a él pertenece el Grial. Así, en *Excalibur* (1981), la magia se desvanece en el momento en que la Mesa Redonda adopta su culto y sustituye a los antiguos dioses por el nuevo.

Del mundo de Tolkien se toma también la idea del grupo de héroes, formado por diferentes tipos de personajes que se unen por una causa común contra ese Mal al que hay que enfrentarse. Así, veremos conformados grupos de héroes entre los que habrá generalmente un mago, un guerrero, un clérigo o monje, un ladrón y evidentemente un joven campesino que inicia sus andaduras. De esta idea gregaria de razas y oficios mixtos se valen películas como *Hawk y la Espada Mágica* (*Hawk the Slayer*, Terry Marcell, 1980), *Krull* (Peter Yates, 1983), *Dragones y Mazmorras* (*Dungeons & Dragons*, Courtney Solomon, 2000), y, naturalmente, *LOTR* (2001-2003), de Peter Jackson.

De Robert E. Howard se toma la idea del héroe individual, entendido como un superhombre de tintes netamente nietzscheanos, el guerrero que continuamente lucha por su propia superación y supervivencia. Es el hombre en estado puro y duro, sin magia alguna, y precisamente en continuo enfrentamiento con esa magia y sus representantes (magos o entes mágicos malignos).

Ésa es la diferencia entre el cine de espada y brujería de influencia tolkieniana y el de influencia howardiana. En el primero, el éxito llega por la unión de personajes, mientras que en el segundo, el éxito llega por méritos exclusivos del individuo. Pueden ir toda la película junto a otros personajes, compañeros, amigos o criaturas, pero el que se enfrenta finalmente con el antagonista y rescata a la princesa es el héroe. La responsabilidad del éxito de la aventura recae sobre un único protagonista. Son personajes que abogan por la acción y la espada antes que por la intelectualidad y la disuasión pacífica.

Conan el Bárbaro (*Conan the Barbarian*, John Milius, 1982), sirvió de punto de inicio de este nuevo tipo de cine fantástico. Basada en las novelas de Howard y en los cómics guionizados por el prestigioso Roy Thomas, esta película presentó los dos elementos clave que dieron nombre a su clasificación: espadas y magia, mezcladas y enfrentadas. El hombre incivilizado frente a la civilización, generalmente dominada por un representante o practicante de las artes arcanas que hace un mal uso de éstas.

La estética del cine difiere algo de ese medievalismo antes comentado. Y aquí es donde adquiere mucha relevancia la obra de Frank Frazetta. Este ilustrador es el creador de la mayor parte de las portadas más famosas de cómic del poderoso bárbaro y de otras obras de temática semejante. Sus ambientaciones y paisajes pseudoprehistóricos, y sus personajes de cuerpos hercúleos en taparrabos y bárbaros descargando con violenta furia sus hachas y espadas sirvieron de inspiración a buena parte de la estética que puebla la mayor parte del cine de espada y brujería. El bárbaro muestra su carácter incivilizado, es más vikingo, más neolítico, más salvaje; pieles, taparrabos y yelmos con cuernos suelen conformar su indumentaria. Estos personajes son mundanos, rezan a dioses oscuros y disfrutan de los placeres de la vida.

Bebieron de esta estética películas como *El señor de las bestias* (*The Beastmaster*, Don Coscarelli, 1982), la serie de películas de Ator, iniciada con *Ator el Poderoso* (*Ator l'Invincibile*, Joe D'Amato, 1983), y *Los Bárbaros* (*The Barbarians*, Ruggero Deodato, 1987).

En estas películas los protagonistas se enfrentan a criaturas salidas del folklore tradicional ya mencionado, pero también a entidades sobrenaturales y primigenias, demonios o divinidades pertenecientes a culturas extintas. Así pues, el enemigo en *Conan el Bárbaro* es Thulsa Doom, un poderoso brujo hombre-serpiente; en *Conan el Destructor* (*Conan the Destroyer*, Richard Fleischer, 1984), es un dios invocado por una reina bruja; en *Krull* aparece un ser multiforme; en *Ator el Poderoso* un dios araña gigante, y en *El Ejército de las Tinieblas* (*Army of Darkness*, Sam Raimi, 1993), un espíritu maligno encerrado en un libro arcano.

Como siempre, en todo género hay excepciones que se apartan de la norma. En *Los Inmortales* (*Highlander*, Russell Mulcahy, 1986), se alterna la época medieval de ambientación escocesa, en la que los personajes poseen cierta magia que les confiere la inmortalidad, con diversas épocas históricas hasta llegar a la época moderna. Tiene elementos del género pero, aunque puede considerarse fantástica, no es precisamente de espada y brujería.

Otro ejemplo es la trilogía de *La guerra de las galaxias*, que incluye muchos elementos que la hacen merecedora de la pertenencia al género de espada y brujería: un joven que se convierte en caballero, rescata a una princesa, tiene un mentor con poderes místicos, recibe una espada que pertenecía a su padre, se enfrenta a un enemigo oscuro perteneciente a un extinto culto místico que

sirve a un señor aún más malvado y poderoso... Sin embargo, su ambientación futurista a veces hace que se confunda con el género de la ciencia ficción.

No obstante nos encontramos con una película como *He-Man y los Masters del Universo* (*Masters of the Universe*, Gary Goddard, 1987), que mezcla la espada y brujería con elementos futuristas en una época moderna, por lo que puede ser considerada dentro del género fantástico.

Cine oriental

Aunque poco conocido en España, el cine de Oriente también posee una vertiente fantástica que, debido a las diferencias de la tradición cultural no suele considerarse como perteneciente al género fantástico, pero que realmente podría tomarse como tal. Debemos dejar a un lado, en este caso, los presupuestos de la mitología artúrica, tolkieniana, howardiana e incluso mitológica para centrarnos simplemente en que es cine fantástico con magia y espadas.

Evidentemente, la ambientación en el cine japonés es el Japón medieval, mientras que la ambientación en el cine chino es más difusa y pertenece a un pasado mítico atemporal. En el cine japonés, el samurai es el equivalente del guerrero occidental, mientras que en el de Hong Kong predomina el luchador de kung-fu, siendo el elemento mágico de naturaleza más espiritual e influida por el taoísmo. Entre las obras más representativas se pueden nombrar la saga Daimajin (Kimioshi Yasuda, 1966) o la trilogía de *Yōkai Monster* (*Yōkai daisensō*, Yoshiyuki Kuroda, 1968): la primera se suele calificar como cine de terror fantástico y la segunda como género *kaiju* (“monstruos”), pero ambas se ambientan en la era medieval y están repletas de elementos mágicos. *Onmyoji* (Toshiro Takita, 2001), u *Orochi the Eight-Headed Dragon* (*Yamato Takeru*, Takao Okuwara, 1999).

En el cine chino despunta *Zu Warriors from the Magic Mountain* (*Xin Shu shan jian ke*, Tsui Hark, 1982), y su reciente revisión de la mano del propio director; *Una Historia China de Fantasma* (*Sien nui yau wan*, Ching Siu Tung, 1987), y sus dos secuelas³¹, también de Tsui Hark, así como *La Novia del Cabello Blanco* (*Bai fa mo nu zhuan*, 1996), y su secuela del mismo año, de Ronnie Yu. Cabe mencionar además las adaptaciones hechas del manga *The Storm Riders* (*Fung Wan*, dibujado por Wing Shin Ma, 1989-), que ha sido fuente de inspiración para películas como *Lord of the Wu Tang* (*Yi tin to lung gei*, Jing Wong, 1994). La trama de este tipo de películas suele incluir algún tipo de profecía que el héroe debe cumplir, ayudado por su habilidad en las artes marciales y una serie de elementos fantásticos que van desde la ayuda de un mago o hechicero al uso de un arma mágica.

Animación

³¹ *Una historia china de fantasmas* 2 (1990), y 3 (1991), dirigidas por Tsui Hark.

Al igual que el cine de imagen real, con mucha menor producción pero también con mayor número de éxitos, el cine de animación presenta algunos ejemplos representativos del género fantástico, en su mayoría películas dirigidas a un público infantil o juvenil. De hecho, un aspecto positivo de la animación siempre ha sido su capacidad para solventar el problema de medios económicos y materiales del cine.

Como ejemplos tenemos las películas realizadas por Disney, como *La Bella Durmiente* (*Sleeping Beauty*, Clyde Geronimi, 1959), o *Merlín el Encantador* (*The Sword in the Stone*, Wolfgang Reitherman, 1963). Aunque la primera no deja de ser una adaptación de un cuento de hadas infantil, es de temática plenamente artúrica: hay un dragón, una bruja, combates a espada y una princesa a la que rescatar. Dentro de la producción de Disney cabe destacar también a la discreta *Taron y el Caldero Mágico* (*The Black Cauldron*, Richard Rich y Ted Berman, 1985). La película pertenece por derecho propio al género de la fantasía, pues es una adaptación de las *Crónicas de Prydain*, de Lloyd Alexander (*The Chronicles of Prydain*, 1964-1968). Esta es una novela de alta fantasía, aunque también tiene elementos del Bildungsroman.

Es necesario mencionar también a uno de los grandes nombres de la animación fantástica: Ralph Bakshi. Sus obras van dirigidas a un público más maduro que el de Disney, y la más destacada de todas ellas es sin duda la inacabada *LOTR* (*The Lord of the Rings*, 1978), de la que se hablará con mayor profundidad en el próximo capítulo, dedicado a la cultura de masas. Entre sus obras menos conocidas están *Tigra: Hielo y Fuego* (*Fire and Ice*, 1983), inspirada en la temática howardiana, y que contó con la colaboración del ilustrador Frank Frazetta, y *Los Hechiceros de la Guerra* (*Wizards*, 1977).

En los últimos años los avances tecnológicos en el campo del 3D también han permitido al cine de animación crear obras de fantasía mucho más ambiciosas como *Shrek* (2001), de Victoria Jenson y Andrew Adamson, que supone una sátira del género fantástico y una recapitulación del género.

2.3.2. Televisión

La fantasía épica también ha tenido una repercusión importante en el medio televisivo. Además de producciones medievales como *Flecha Negra* (*Black Arrow*, 1985), *Adventures of Young Robin Hood* (1983) o *Guillermo Tell* (*Crossbow*, 1986), hay dos ejemplos que no pueden olvidarse por la repercusión que han tenido: *Hércules* (1985-1999) y *Xena* (1985-2000) que, a pesar de sus pretensiones de ambientación y temática mitológica griega, pertenecen al género de la espada y brujería. El éxito televisivo del semidiós griego y la princesa guerrera sin duda ha ayudado a potenciar el cine y las series de este género.

La animación para televisión también ha contado con sus series de fantasía. En especial se puede destacar *Dragones y Mazmorras* (*Dungeons & Dragons*, 1983-1986), basada en el popular juego de rol, y protagonizada por un grupo de jóvenes muchachos que viajan a un mundo fantástico, donde se transforman en personajes arquetípicos del género: el arquero, la acróbata, la ladrona, el caballero, el mago y el bárbaro. Cada uno posee un arma y unas cualidades bien diferenciadas de los demás. Esta serie presentaba conflictos éticos, así como reflexiones acerca del uso de la misericordia, lo que hacía que el público infantil empatizara enormemente con los personajes.

Otra de las series de animación más destacadas y exitosas del género ha sido la serie *Record of Lodoss War* (*Rōdosu-tō Senki*, 1990-1991), basada en el cómic japonés del mismo título (Ryo Mizuno, 1986). Dirigida a un público juvenil más maduro, la serie adapta muy bien un escenario similar al de *Dragones y Mazmorras*, aunque envuelta en toda la parafernalia fantástica típica de Oriente.

La trilogía de *LOTR* de Peter Jackson (2001-2003) ha hecho que se produjera una evolución dentro de la fantasía épica televisiva que no ha pasado desapercibida, a pesar de sus inicios como un género televisivo de escasos medios. Después de 2004, han aparecido diversas series de televisión de alto presupuesto y con una indudable calidad técnica e interpretativa que nos presentan mundos secundarios, que a veces se entremezclan e interfieren con el mundo real. Ejemplos de estas series son *La leyenda del buscador* (*Legend of the Seeker*, 2008-2010), basada en *La espada de la verdad* (*The Sword of Truth*, Terry Goodkind, 1994-2013). Esta serie nos presenta un argumento clásico en el que un grupo de personajes variados (un joven, una guerrera, un mago) deben detener a un mago malvado para evitar que adquiera el poder para dominar todo el mundo secundario en el que habitan los personajes. Otro ejemplo es la serie británica de inspiración artúrica *Merlin* (2008-2012), que narra la juventud del mago Merlín, su amistad con el rey Uther Pendragon, y su misión: proteger a Arturo para que devuelva la magia a Camelot, y unir así la tierra de Albion. *Grimm* (2011-) incluye elementos de los cuentos de hadas trasladados a un contexto urbano. En esta serie, un detective de policía descubre que tiene la habilidad de ver la apariencia real de criaturas sobrenaturales que a los demás les parecen humanas. *Once upon a time* (2011-) se basa en la teoría de que existe un universo alternativo donde todos los personajes de los cuentos de hadas clásicos existen. Este mundo tiene una conexión con el nuestro, y es a través de ella que la Bruja envía a los personajes de los cuentos a un pueblo de Maine, sin saber quiénes son en realidad.

Sin duda la serie de mayor éxito de la fantasía épica ha sido *Juego de Tronos* (*A Game of Thrones*, 2011-), basada en los libros del mismo nombre de George R. R. Martin. La serie nos presenta una serie de luchas dinásticas entre varias familias nobles por el control del trono del continente de Poniente. Con una estética claramente medieval, desde el primer capítulo se nos muestra claramente el elemento fantástico, que se va incrementando a lo largo de la serie con la aparición de

dragones, magia y criaturas míticas de las leyendas, que vuelven a ser parte de la realidad de los personajes.

Su éxito reside en su trama, compleja, con numerosos personajes, escenarios e hilos argumentales, un uso inteligente y comedido de los elementos fantásticos, y su presentación atractiva de los temas de la traición, la lealtad, la compasión y la venganza.

2.3.3. Cómic

En el mundo del cómic la presencia del género fantástico es también muy importante. Las obras pioneras que se pueden mencionar son *Little Nemo in Slumberland* (Winsor McCay, 1905) y *Krazy Kat* (George Herriman, 1910), ambas publicadas en la prensa diaria norteamericana. Proponen unas aportaciones insólitas al género fantástico: la primera por tratarse de las representaciones oníricas de un joven, que viaja en sueños a mundos imposibles cargados de seres mitológicos; la segunda por estar ambientada en un universo paralelo y poético en el que la luna puede pescarse con una caña. Encontramos fantasía en otras series de prensa americanas, como *Flash Gordon* (1934, Alex Raymond), impregnada, al principio, de reminiscencias literarias de la serie B con sus fantásticos hombres-león y hombres-halcón, adaptados al entorno del planeta Mongo; o como *Príncipe Valiente* (*Prince Valiant*, Hal Foster, 1937), donde la magia y la brujería juegan su baza de la mano del popular Merlín.

Dentro de la poco imaginativa producción española a mediados del siglo XX, de destacar *Anita Diminuta*, (Jesús Blasco, 1941), publicada en la revista “Mis Chicas” y protagonizada por una pequeña heroína que vive en un mundo paralelo ensombrecido por el mago Caralampio y la bruja Carraspia. Ha de enfrentarse a numerosos peligros y enemigos como brujas, magos, pulpos y otros animales humanizados malvados. Aunque es una producción infantil, se pueden observar rasgos de la fantasía épica como son la presencia de una serie de compañeros en sus aventuras (Soldadito, Chispita, Bartolo). Otro ejemplo es *Pepe Carter* (Ángel Puigmiquel, 1942), una serie de la revista “Chicos” ambientada en mundos oníricos repletos de fantásticos misterios. Su alto grado de fantasía es sugerente de un ansia de evasión del mundo contemporáneo.

Por último, antes de abandonar la década de los 40, hay que hablar de *Wonder Woman* (William Marston y Harry Peter, 1941), una de las primeras superheroínas de comic-books que en sus tiempos pretéritos apostaba más por la fantasía que por las superpeleas, con una protagonista amazona que vive en un mundo perdido, Paradise Island, donde habitan mujeres inmortales guiadas por Afrodita y Atenea.

Desde los años 40, nos trasladamos a la década de los años 60, más concretamente en Francia. En época de revoluciones de salón y reivindicaciones sexuales, la fantasía inunda series como *Barbarella* (Jean-Claude Forest, 1962), viajera interplanetaria; o *Les aventures de Jodelle* (Pierre

Bartier y Guy Peellaert, 1966), historieta influida por el pop-art y situada en un mundo imaginario cercano a la Roma imperial, donde la agente estatal lesbiana Jodelle ha de enfrentarse a una conspiración contra el emperador Augusto; o *Lone Sloane* (Druillet, 1967), ilustrando las correrías de un cowboy espacial que habita en la futurista, neogótica y recargada New Chicago. En esa misma década, en los Estados Unidos, se produjo la reinención del concepto de superhéroe, basándose, en algunos casos, en fuentes fantásticas y mitológicas, como en la marveliana *Thor* (1963, Stan Lee y Jack Kirby), cuyo protagonista, más que un superhombre, es un dios nórdico que deambula por un Olimpo repleto de curiosas criaturas. Es el mismo Jack Kirby, ahora en DC Comics, el responsable de crear un mundo alternativo, plagado de referencias mitológicas, de cultura popular y de nuevos dioses. Este nuevo universo fantástico apareció en la tetralogía *The Fourth World* (1971), compuesta por las colecciones *Superman's Pal Jimmy Olsen*, *The New Gods*, *The Forever People*, y *Mister Miracle*. Un punto y aparte merece el comic-book *La cosa del pantano* (*Swamp Thing*, Len Wein y Bernie Wrightson, 1972), también de DC, una saga que llegará a mezclar la fantasía y el terror con la crítica social.

Ya entrados en los setenta, en España la influencia francesa se notó en mayor medida que otras, en lo que a cómics alternativos se refiere, y esto dio lugar al nacimiento de la serie *Wolf* (Esteban Maroto, 1970), una fantasía más o menos convencionalmente heroica publicada en el fascículo *Drácula*. Menos convencional, por sus claros referentes sociales y políticos, es *Haxtur* (1971, Víctor de la Fuente), serie ambientada en un mundo alternativo, pero prodigiosamente semejante al nuestro, con ínfulas filosóficas publicada en la revista juvenil *Trinca*.

Todavía en los años setenta, en Estados Unidos surge una cierta conciencia alternativa, con autores que más que buscar superhéroes, buscan contar sus ocurrencias e impresiones personales. Así lo hizo Dave Sim con su *Cerebus* (1977), una sátira del poder enclavada en mundos fantástico-heroicos; o Wendy y Richard Pini con *Elfquest* (1977), vibrante y muy personal serie plagada de elfos y otros seres legendarios con una segunda lectura; o Richard Corben con *Den* (1978), una historia de larga duración situada en una dimensión alternativa llena de grotescos seres en la que el protagonista campa a sus anchas. El mundillo del cómic andaba en Europa tan alterado como los problemas sociales, y en los setenta apareció una revista, *Metal Hurlant* (1975), que cobijó en sus páginas varias historietas de corte fantástico-iniciático, entre las que se encuentran *Arzack* (1975), de Moebius, *Arn* (1981), de Jean-Pierre Dionnet y Jean-Claude Gal, o la saga *El Incal* (1981), de Jodorowski y Moebius. La fiebre de las revistas con una mayor o menor dedicación al fantástico llegó hasta España, básicamente en la forma de *1984* (Norma Editorial, 1978) y *Cimoc* (1981, Norma Editorial), que aportaron al género varias obras firmadas por autores como Josep María Beà (*Historias de taberna galáctica*, 1979-1981), Fernando Fernández (*Žora y los Hibernautas*, 1980-82), Alfonso Font (*Cuentos de un futuro imperfecto*, 1980) o Vicente Segrelles con *El Mercenario* (1981-2003),

un cómic hiperrealista que tanto gustó a Fellini³², pintado al óleo y lleno de impresionantes seres voladores.

En Italia, país de gran tradición historietística, también hubo ejemplos dedicados al género fantástico. Nos concentramos en dos de sus títulos más reconocidos, ambos pertenecientes a las colecciones populares de cómics de la editorial Sergio Bonelli Editore: *Martin Mystere* (Alessandrini y Castelli, 1982), y *Dylan Dog* (Sclavi, 1986), dos conceptos de fantasía más cercanos a lo sobrenatural o paranormal que guardan espacio para la Atlántida o los mitos artúricos, siempre desde un punto de vista probablemente más posmoderno.

De manera casi imperceptible, la fantasía, en su vertiente de fantasía heroica, empezó a imponerse en la industria del cómic francés, sobre todo a raíz de la serie *La búsqueda del pájaro del tiempo* (*Quête de l'oiseau du temps*, Serge Le Tendre y Régis Loisel, 1983), inteligente mezcla de mundos fantásticos, aventura y seres mitológicos. Así, en una u otra medida, la fantasía infundó el mercado con series como *Alef-Thau* (Jodorowski y Arno, 1983), protagonizada por un niño que deberá superar diversas pruebas para recuperar la totalidad de su cuerpo; *Los compañeros del crepúsculo* (*Les compagnons du crépuscule*, François Bourgeon, 1984), sabia mezcla de ambiente medieval y magia iniciática; *Rork* (Andreas, 1984), que supuso el retorno a las raíces del género fantástico más inquietante; la popularísima *Lanfeust de Troy* (Arleston y Tarquin, 1993), ambientada en un peligroso mundo lleno de trolls y otros seres similares, donde cada habitante posee un poder; o *Atalante* (Didier Crisse, 2000), aventuras mitológicas basadas en leyendas griegas.

En el mundo del cómic anglosajón, señalar cuatro muestras que merecen ser destacadas: una es *Sláine* (Pat Mills y Simon Bisley, 1983), recreación de la mitología celta mezclada con héroes bárbaros nacida en la revista británica *2000AD*; *Camelot 3000* (Mike W. Barr y Brian Bolland, 1983), miniserie de DC que relata el renacimiento del rey Arturo y los suyos en un postapocalíptico año 3000; *The Sandman* (1989), celeberrima saga entre fantástica y mística creada por el británico Neil Gaiman y publicada por DC en su línea Vértigo para lectores adultos; y *Las Crónicas de Atlantis* (*The Atlantis Chronicles*, 1990), otra miniserie de 7 números creada por Peter David y el español Esteban Maroto, publicada por DC.

Otros títulos paradigmáticos del género provienen de otros formatos, y han sufrido un cierto proceso de adaptación al nuevo medio. A continuación comentaré los títulos más destacados de este apartado.

Es obligado comenzar con *Conan el Bárbaro*, el personaje creado en los años 30 por el escritor norteamericano Robert E. Howard. Los cómics de Conan empezaron a publicarse en la editorial

³² “Insomma, è un bel tipo: uno che ti restituisce tutta l'emozione e la meraviglia, tutto il piacere di guardare immagini” (en resumen, [El Mercenario] es un comic bellissimo y grandioso que restituye la emoción, la maravilla, y todo el placer de contemplar imágenes). Federico Fellini, prefacio de *El Mercenario*, edición italiana, en la revista L'Eternauta, números 1-6 (marzo a agosto), 1982.

Marvel en 1970, adaptados por Roy Thomas y dibujados por Barry Windsor-Smith, aunque su popularidad, que se ha extendido hasta nuestros días, provocó que fuera escrito y dibujado por decenas de autores, entre los que cabe destacar al dibujante John Buscema. Conan funcionó en un mercado norteamericano que parecía deseoso de un tipo de historias de ambiente primitivo salpicado de magia, brujería, mujeres ligeras de ropa y ampulosas criaturas decimonónicas. Las adaptaciones de personajes creados por Howard continuaron con *Red Sonja* (1971) y *Kull* (1971), por lo general escritas por Roy Thomas e ilustradas por creadores como Frank Thorne y John Severin. Richard Corben también adaptó otra obra de Howard en *Bloodstar* (1976), ambientada en una Tierra que, tras una catástrofe cósmica, se halla plagada de zonas radioactivas.

En 1978 se adaptó al cómic todo un clásico de la literatura fantástica como es *LOTR* de J. R. R. Tolkien, con guión de Nicola Cuti y dibujos del español Luis Bermejo, al que siguió años después una versión en viñetas de *The Hobbit* (1989), realizada por Charles Dixon y David Wenzel, ambos comentados en el siguiente capítulo dedicado a la cultura de masas. Otro autor contemporáneo de fantasía, Fritz Leiber, fue adaptado en viñetas extraídas de su serie de *Fafhrd y el Ratonero Gris*, en una saga publicada por Marvel y escrita y dibujada por Howard Chaykin y Mike Mignola. El prolífico Michael Moorcock es tal vez, junto a Howard, uno de los literatos más adaptados al cómic. De su serie de *Elric*, por ejemplo, se han publicado desde 1982 diversas historietas, realizadas por autores como Roy Thomas, Neil Gaiman, P. Craig Russell o Michael T. Gilbert, editadas por empresas como Marvel, Pacific o First Comics. *Hawkmoon* y *Corum* también disfrutaron de sus correspondientes historietas por parte de First Comics (1986), que contó con autores como Roy Thomas, Rafael Kayanan o Mike Mignola.

Los escritores clásicos de fantasía también han impactado en los autores de cómics. El autor norteamericano Eric Shanower ha realizado diversas recreaciones de *El mago de Oz* de L. Frank Baum en una serie de cinco novelas gráficas (1986-1993); y el cómic ha sabido sacar partido reinterpretando la obra del clásico *Peter Pan*, de J. M. Barrie en series iniciáticas como *Peter Pan* (1990), del francés Régis Loisel, o en series rompedoras y actualizadas como *Peter Punk* (1985), del español Max. El cómic fantástico también se ha servido de la ópera. Es el caso de la adaptación al cómic de la tetralogía *El anillo del Nibelungo*, realizada en 2002 por P. Craig Russell, basada en los libretos de las óperas de Wagner (a su vez basadas en antiguas leyendas mitológicas germánicas).

Y, por supuesto, no podían faltar los cómics basados en juegos de cartas o de rol. Existen diversas adaptaciones o recreaciones del mundo fantástico de *Magic The Gathering*, publicadas por Acclaim Comics en 1997, y realizadas por autores como Jeff Gómez, Mike Grell, Alex Maleev o Pop Mhan; y las viñetas que dan forma al popular mundo del juego de rol *Dungeons & Dragons*, publicadas en formato de comic-book por Kenzer and Company desde el año 2001, y firmadas, entre otros, por Jay Donovan, Tyler Walpole y Mike Lilly.

De toda esta producción con una temática general común, podemos inferir que el género fantástico no solamente está presente en nuestra sociedad de manera palpable, sino que en algunos casos ha llegado a trascender las pantallas -tanto la televisiva como la cinematográfica- para llegar a convertirse en verdaderos fenómenos mediáticos. Estos ejemplos (*LOTR*, *The Hobbit*, *Juego de Tronos*, por mencionar algunos de los casos más actuales y que han logrado un mayor éxito), forman parte de un fenómeno cultural global, que es al mismo tiempo económico y social, al extenderse y abarcar numerosos aspectos de la vida que demuestran que la fantasía puede llegar a ser, por un lado, un campo económico y empresarial importante, como veremos en el siguiente capítulo y, por otro, un referente donde se ponen de manifiesto los mejores y peores rasgos de una sociedad; un espejo donde somos capaces de reconocer las cualidades más destacadas del ser humano viviendo en sociedad, y donde se crea una guía moral que resulta esencial a la hora de distinguir conceptos tan básicos como el Bien y el Mal.

2.4. El resurgir del género fantástico

En los últimos años, el género fantástico ha despertado gran interés tanto en el ámbito cinematográfico como en el literario, arraigando en amplios sectores del público, probablemente debido, entre otras causas, a su capacidad de evocación de historias o temas clásicos aprendidos ya desde la infancia. De esta forma, se ha convertido en un valor seguro que permite a la industria afianzar su éxito en las salas de cine. En concreto, la fantasía de aventuras ha irrumpido en el mercado cinematográfico en la primera década del siglo XXI, nutriéndose de la adaptación de historias, donde directores y guionistas recrean mundos alternativos a través de la imaginación trasladando al espectador a un terreno desconocido y hostil bajo la esperanza de poder encontrar el paraíso perdido.

Sánchez-Escalonilla (2009: 22) explica que a lo largo del siglo XX se ha observado un progresivo desarrollo del género fantástico y, en concreto, de la fantasía de aventuras que alcanza su madurez en los años 50, momento coincidente con la publicación de las tres novelas de Tolkien de *LOTR* en los años 1954-1955. Sin embargo, el cine mantenía un sistema de producción basado en la adaptación de éxitos literarios. Ese equilibrio existente entre cine y literatura en lo referente a la proliferación de relatos originales estaba llegando a su fin en la última década del siglo XX, y se descompone totalmente con los estrenos de adaptaciones literarias exitosas como *Harry Potter*, *Las Crónicas de Narnia* o *LOTR*.

El escritor y guionista Manuel Hidalgo (2010) explica que muchas de las producciones de Hollywood están destinadas a un público infantil y adolescente, al observar que las historias de personajes ya contratados de la literatura juvenil o del cómic cuentan con la suficiente popularidad entre el público infantil, adolescente y adulto, que fácilmente pueden convertirse en un éxito de

taquilla seguro. Prosigue Manuel Hidalgo “Hollywood ha dejado de hacer cine para adultos”. Se están desarrollando las figuras de personajes infantiles clásicos, historias que tuvieron éxito en el pasado, que gustaron a los niños de hace 25 años y pueden volver a obtener la notoriedad suficiente como para proporcionar beneficios a una industria que en estos momentos se encuentra en una crisis de ideas originales. En este sentido afirman Iván Gómez y Fernando de Felipe (2008:16) que “en los últimos años hemos asistido a la definitiva “normalización de las adaptaciones de toda suerte de cómics, videojuegos y series de televisión”.

En muchos casos, se observa como las producciones que, en principio, parecen dirigidas a un público infantil, guardan un mensaje dirigido a los adultos. Pocas son las producciones cinematográficas que se encuentran dirigidas específicamente a unos espectadores tan jóvenes. En la mayoría de los casos, la compleja forma de contar las historias, el comportamiento hipócrita de los personajes, convierte a estas historias en películas dirigidas a adultos bajo una estética infantil. Muchas de estas historias originalmente estaban destinadas a los niños, incluso en muchas de ellas se observan intenciones pedagógicas o moralizantes, aunque, por razones de mercado, se considera que las adaptaciones al mundo cinematográfico son más rentables si guardan una cierta complejidad convirtiéndolas en argumentos únicamente comprensibles en su totalidad por adultos. Realmente, se podría decir que se trata de un viaje a la madurez para una generación concreta, que ha conocido un momento muy productivo de ideas originales en los medios audiovisuales, no solo en el cine, sino también en la televisión, y que no ha sabido crecer, evolucionar y madurar, por lo que necesita mantener a aquellos héroes que ha conocido en su infancia con un nuevo perfil adaptado a su desarrollo como persona.

En este grupo de adaptaciones podrían incluirse los estrenos masivos de películas como *Transformers*, *Dragon Ball*, *La pantera rosa*, *Las aventuras de Tintín*, *El Oso Yogui*, *Maléfica*, *Cenicienta*, *Tortugas Ninja* o *Alvin y las Ardillas*. Se trata en todos los casos, de fantasía de aventuras en el cine infantil del siglo XXI, basado en personajes infantiles de hace 30 años, que han crecido y evolucionado dejando atrás los contenidos pedagógicos, didácticos y la inocencia que les acompañaba en sus aventuras. Un cine fantástico hecho por adultos y para adultos basado en los héroes de su infancia.

La evolución de las posibilidades técnicas y el desarrollo de los efectos especiales, han facilitado la creación de personajes fantásticos, criaturas irreales y mundos extraordinarios. Esta también ha sido una de las causas que han motivado que la industria se haya inclinado a realizar un mayor número de producciones cinematográficas del género fantástico. En esta línea, ante la carencia de guiones originales las salas ofrecen cada día más nuevas formas de ver, oír, sentir, experimentar las películas. El espectador empieza a fracturar su recepción del filme, relegando a un segundo plano la novedad, el interés o la calidad de la historia que se le brinda, en pos de la rendida seducción por el artefacto, por el mecanismo intrínseco y por la intrascendencia de la narración

(Bort 2009: 29). La oferta de novedades tecnológicas en el cine desplaza a la oferta de nuevas ideas, historias y argumentos. Esa puede interpretarse como una de las consecuencias fruto de la preocupación de una sociedad que cada vez más procura el desarrollo y la evolución de la tecnología, pero que no se preocupa por cuidar la cultura, las tradiciones o la evolución del pensamiento. Una sociedad que, poco a poco, concentra sus esfuerzos formativos en el ámbito científico, abandonando aquellas materias que desarrollan el conocimiento de las artes y las humanidades.

Es evidente que no estamos en un momento de crisis, únicamente, económica. La crisis que afecta a la sociedad actual se ve influida por otros factores como son el temor a atentados terroristas o accidentes, que han existido siempre, pero que hoy, a través de los múltiples medios de comunicación, la sociedad los vive de manera más cercana. Esa sensación de inseguridad es una de las causas por las que el público demanda historias que les proporcionen la posibilidad de imaginarse una realidad alternativa o de escapar de la realidad, de olvidarse, aunque solo sea momentáneamente, de los problemas cotidianos y de los peligros reales, para proporcionarles el consuelo y la esperanza de un mundo irreal o fantástico al que acudir y así poder salir de la rutina cotidiana. Viviendo en una sociedad que ha cambiado rápidamente y en la que la facilidad de acceso a la información nos mantiene perfectamente informados de los sucesos que acontecen, casi, en tiempo real, el ser humano necesita también un descanso de sus propios problemas, y de los de los demás.

3. HÉROES





3. Héroes

Antes de proceder a definir los personajes heroicos, nos gustaría concretar y definir el concepto de personaje. Entendemos por personajes, la representación (imitación) de personas individuales o grupos con condiciones de acción y expresión, que tienen voluntad de desear cosas, generar intenciones y conflictos y, en consecuencia, acciones dramáticas (Martínez I Surinyac, 1998: 39). Los personajes podrán ser considerados heroicos si responden a las características que describiremos en los siguientes apartados de este capítulo. Estas características irán asociadas a una serie de tipos para los que existen diferentes clasificaciones que procederemos a explicar a continuación.

3.1.- Introducción: el héroe en la crítica

En un sentido general, la figura del héroe tradicional es un reflejo de la perfección del ideal humano. Siguiendo el razonamiento de Sydney Hook (1958: 22), las fuentes psicológicas, por las cuales nos sentimos identificados hacia ciertos personajes, son debidas a una necesidad de compensar las limitaciones tanto personales como materiales del ser humano, así como evadirnos de nuestras responsabilidades del mundo real. Probablemente sea la necesidad del lector de compartir la magnificencia del héroe a través de la imaginación, lo que mejor explica el atractivo que tienen estos personajes. El héroe nos permite olvidar durante unos momentos nuestros miedos y fracasos, y experimentar una serie de vivencias ficticias que, probablemente, nunca llegaríamos a percibir en la vida real.

Las historias de transmisión oral, las leyendas de héroes y los relatos mitológicos son valiosos en todas las culturas. Se han usado para dar sentido al conjunto ingente y heterogéneo de la experiencia humana, para explicar el comportamiento del universo físico (como las historias acerca de la creación del mundo de los pueblos nativos norteamericanos, recogidas en las leyendas de los pueblos Iroqueses y Pima³³) y para describir la naturaleza del hombre y la sociedad.³⁴ Estos relatos suponen un medio muy potente a través del cual transmitir percepciones, valores y actitudes de una generación a otra. Muchas de ellas pretendían ser vívidas, entretenidas, de fácil comprensión, memorables y convincentes, con un atractivo especial para personas de todas las edades, transmitiendo imágenes, ideas y mensajes evidentes destinados a educar a los niños que aún no han adquirido la habilidad de pensar de manera abstracta.

³³ Las versiones de las historias Iroquesas sobre la creación del mundo han sido recogidas y versionadas por David Cusick, y las del pueblo Pima por J. W. Lloyd. Ambas aparecen en *The Norton Anthology of American Literature* (1998).

³⁴ Como podemos comprobar en la historia de Orfeo y Eurídice, o la historia bíblica de Lot y su mujer, que nos enseñan que el hombre debe aprender a aceptar las inevitables separaciones que la vida le impone, de las cuales la muerte es la última.

Las leyendas de héroes y los relatos mitológicos, que a menudo eran transmitidos de manera oral, han sido importantes a lo largo de la historia para educar a las nuevas generaciones. Estos relatos presentan una serie de explicaciones del mundo físico, informan acerca de los valores de una sociedad, y proporcionan modelos de comportamiento. En palabras de Hourihan (1997: 1):

Our most basic concepts, such as time and causation, are embedded in the stories told to children from infancy onwards, and for this reason we feel there is truth in the shape of stories even when we know their content is fantasy. A story which begins with ‘once upon a time’ and ends with ‘and they lived happily ever after’ implies things about time and change, about cause and effect, and human relationships, regardless of where it is set or who the characters are, and it asserts an essential optimism: problems can be solved, things will turn out well, happiness is achievable. That many, perhaps most, people in our society cling stubbornly to a belief in the shape of this tale, despite the disappointments and uncertainties of life as it is lived, attests to the power of stories.

A la hora de presentar personajes modelícos y valores dignos de ser imitados, es necesario conocer también el marco de las narrativas heroicas y su atractivo para comprender cómo están concebidas, puesto que los significados que presentan son inherentes tanto a su estructura como a su contenido. La teoría literaria proporciona las herramientas para esta tarea: la visión central de la teoría del estructuralismo y postestructuralismo afirma que ningún texto es inocente, ya que todas las historias contienen una forma de ideología. Como Peter Hollindale señala, una obra está influenciada por su autor, por el momento histórico en el que fue escrita, y por las circunstancias que afectan a la sociedad; y sin embargo, si son demasiado didácticas pueden llegar a ser rechazadas: “obviously ideological stories risk being dismissed as didactic. But a writer’s own values are inevitably implicit in the text, seeming simply part of the texture of reality” (1988:19).

Hollindale va más allá a la hora de afirmar que cualquier libro está en gran medida escrito por las circunstancias que rodean al autor y el mundo en el que este vive (1988:23), de modo que las diferentes clases de relatos transmiten de manera inevitable muchos de los valores de su época, incluso si la interpretación de estos relatos se va modificando con el paso del tiempo.

En esta tesis pretendemos analizar el concepto y el impacto de la figura de los héroes y sus historias como representaciones de la grandeza humana y expresiones de los más nobles ideales. Asimismo, nos referiremos a cómo ha cambiado la percepción de la figura del héroe y su misión en nuestra sociedad desde la antigüedad clásica hasta el siglo XXI. También entra dentro del ámbito de este estudio el análisis de la transición de los héroes mitológicos, semidivinos que aparecen en la antigüedad clásica, a los héroes humanos modernos que no cuentan con poderes sobrenaturales,

sino que les guía su motivación y su voluntad de sacrificio por conseguir un bien común para la mayoría de la sociedad.

Es importante mencionar también la aparición de personajes en la industria del entretenimiento (cine, ficción televisiva, cómic), que en principio no parecen ajustarse a ninguna definición de héroe, pero que acaban cumpliendo la misma función ya sea por obligación, por rebeldía o por mera casualidad (tal es el caso de Han Solo en *La Guerra de las Galaxias*, o de John McClane en la saga de *La jungla de cristal* (*Die Hard*, 1988, 1990, 1995, 2007, 2013). Este antihéroe surge a menudo del pesimismo, a veces de la desesperación, no muestra las virtudes que tanto aprecia la sociedad -que en la mayor parte de los casos coinciden con las enumeradas en las virtudes teologales- no acepta la autoridad impuesta, y muchas veces se toma la justicia por su mano, ya que desconfía de la justicia oficial.

La historia del héroe y su búsqueda se ha conformado como la trama principal de la civilización occidental, y ha sido omnipresente en la literatura infantil, puesto que transmiten los valores y creencias de una sociedad desde una edad temprana. En palabras de Cullinan (1989: 306):

(...) children absorb quest tales 'into the bloodstream,' assimilating the values of human society past and present. Values inherent in quest tales, shaped by generations of human experience, emerge consistently and are widely accepted. Because most children unconsciously learn from experience that goodness is generally rewarded and wickedness punished, quest tales affirm their knowledge.

Como se entiende en esta cita, la transmisión de los valores de una sociedad se produce de manera directa a través de la educación que cada individuo recibe, primero en su hogar, a través de su familia, y a continuación en aquellas ceremonias o rituales en los cuales participa toda la comunidad, poniendo en común las ideas que configuran el acervo cultural de un pueblo. En los relatos de héroes, las comunidades buscaban encontrar un sentido de identidad colectiva y establecer así un régimen de orden para apoyar esa identidad frente al caos del mundo desconocido.

La historia heroica está profundamente enraizada en la conciencia occidental, y supone la base de los productos comerciales de mayor éxito dentro de la industria del entretenimiento, porque según la crítica, proporciona a los lectores y espectadores un placer primitivo, además de reafirmar los valores de la superioridad occidental. Como analiza Margery Hourihan (1997: 233), parte del atractivo de estas historias es que, en momentos de crisis, se produce una reacción de protección de la cultura propia, y de defensa de los modelos y valores que predominan en la sociedad occidental, valores primales que tienen que ver con la defensa del Bien y del Mal:

(...) a primitive pleasure, repeatedly arousing and satisfying the desire to know what will happen next, while boosting their sense of self-worth with images of alien and inferior 'others' who may be despised or hated, and blamed for whatever problems afflict them. Its final message is always a comforting reassurance that, despite intermittent threats, the superiority of the West, and in particular of Western men, is as it should be and will remain -a happy ending which encourages complacency. But if the destruction of other cultures is to be halted, if our own culture is to survive, if women are to achieve real equality, and if environmental disaster is to be averted, we must change our entrenched perceptions, and that involves changing the story which articulates and reinforces them.

Sin embargo, el ideal heroico se ha diluido un tanto en la época moderna. Los ídolos modernos son cantantes famosos, actores o deportistas, algunos de los cuales tienen una vida pública efímera. Como Jan de Vries (1963: 180) señala,

not much is left of the old idea of the 'hero' except that he surpasses all others in a certain field, and that for a short time he comes into the limelight. Sometimes there is an echo of the old idea: the hero of science is not the exceptionally learned scholar, but the man who has sacrificed his life to science.

Como se verá más adelante, en la cultura popular existen revisiones de los arquetipos heroicos en formatos variados: literatura, cine, series de televisión y cómics. Estas diferentes expresiones artísticas desarrollan una versión actualizada de obras clásicas de la literatura. Así contribuyen, en cierta manera, a prolongar esa visión tradicional de los valores originales que presenta el libro; en otros casos añaden y transforman el mensaje original para que, a través de la pantalla o las páginas de un cómic o novela gráfica, se actualicen esos valores para ajustarse a la sociedad actual, o para introducir un punto de vista o una serie de valores en concreto. En mi opinión, *LOTR* y *The Hobbit* son también dignos objetos de estudio en este ámbito, puesto que estas obras, tanto la literaria creada por Tolkien, como la versión cinematográfica realizada por Peter Jackson son producto de su época y, en ambos casos, es posible apreciar la visión que los dos autores tienen del momento histórico y de la sociedad en la que viven.³⁵

³⁵ En el caso de Tolkien, una visión contraria a la industrialización, y fuertemente marcada por las experiencias vividas por él mismo en la Primera Guerra Mundial, y por sus hijos en la Segunda; en el caso de Jackson, la crisis de fin de siglo, el ataque a las Torres Gemelas -que, si bien fue posterior al rodaje de la trilogía, si influyó en la post-producción-, y la posterior atmósfera de la Guerra contra el terror en Irak y Afganistán.

El mito del héroe permanece en la conciencia colectiva, de manera que aún ahora, en una época materialista, descubrimos una necesidad, un ansia por el heroísmo que el cine y la ficción en general tratan de satisfacer. En el caso del héroe de ficción, el público contemporáneo trata de encontrar la guía, el modelo de comportamiento que le oriente a través del complejo mundo moderno. Una mezcla de autocontrol, sabiduría y osadía, donde se encuentran el hombre de ideas y el hombre de acción.

A la hora de abordar a aquellos autores que se han centrado en la definición y explicación de los héroes, debemos citar en primer lugar a Edward Tylor, quien en 1871 estableció una pauta común que se encontraba en las biografías de muchos héroes mitológicos, independientemente de su origen o su función (Tylor, 1958: 281-282). Este modelo permitía el estudio de la literatura en términos de un proceso imaginario que se repetía de manera consistente. En 1876, el estudioso austriaco Johann Georg von Hahn expuso una serie de motivos en la biografía de diferentes héroes de la narrativa del folklore, que cinco años después, en 1881, serían aplicadas por Alfred Nutt a catorce ejemplos de historias heroicas célticas (Nutt, 1881: 1-44). La lista de motivos de von Hann sería la siguiente (1876: 143):

1. The hero is of illegitimate birth. 2. His mother is the princess of the country. 3. His father is a god or a foreigner. 4. There are warning signs of his ascendance. 5. For this reason he is abandoned. 6. He is suckled by animals. 7. He is brought up by a childless shepherd couple. 8. He is a high-spirited youth. 9. He seeks service in a foreign country. 10. He returns victorious and goes back to the foreign land. 11. He slays his original persecutors, accedes to rule the country, and sets his mother free. 12. He founds cities. 13. The manner of his death is extraordinary. 14. He is reviled because of incest and he dies young. 15. He dies by an act of revenge at the hands of an insulted servant. 16. He murders his younger brother.

El discípulo de Freud, Otto Rank, publicó en 1909 su interpretación del mito del nacimiento del héroe, centrada más en la relación Edípica con sus padres. Rank observaba que, sobre todo, el heroísmo proviene de la primera mitad de la vida del héroe, cuando el héroe se va estableciendo como un individuo en el mundo exterior. Esta primera mitad corresponde a los momentos de su nacimiento, infancia, adolescencia, y al inicio de la vida adulta, el período anterior a la separación de los padres para establecer una familia propia. Es en este momento también cuando los padres son la única autoridad sobre el individuo, y la fuente de todas las creencias; esto conduce a una confrontación con esta proyección de la figura paterna, y el deseo por la independencia y el ansia de probarse a sí mismo.

En 1928, el etnólogo ruso Vladimir Propp publicó su libro *Morfología del cuento*, un estudio que se adelantaba en muchos aspectos a los demás trabajos de su tiempo, y que sin embargo no fue reconocido plenamente hasta que se introdujeron en los estudios de la lingüística y la etnología los métodos del análisis estructural. En su obra, analiza los componentes básicos de los cuentos populares rusos, y así identifica aquellos elementos que resultan comunes a la mayor parte de ellos. Siguiendo esta perspectiva estructuralista, delimitó una serie de 31 funciones, o pilares de narración, a través de las que se crea un itinerario que el héroe ha de recorrer.³⁶ No todas estas funciones están presentes en todas las historias, aunque su continuidad y ordenación es estable por lo general. Además, Propp establecía siete esferas de actuación, que corresponden a los personajes que llevan a cabo la acción (1971: 97-99):

- La esfera de acción del agresor o malvado, que abarca las luchas contra el héroe, fechorías y persecuciones.
- La esfera del donante o del proveedor, que comprende la preparación de un objeto mágico y la puesta de dicho objeto a disposición del héroe.
- La esfera de acción del auxiliar, que se traduce en el desplazamiento del héroe en el espacio, el auxilio durante la persecución, y la realización de tareas difíciles.
- La esfera de la princesa o personaje buscado: comprende la petición de tareas difíciles, la imposición de un objetivo, el descubrimiento del falso héroe, el reconocimiento del héroe verdadero, el castigo del agresor y el casamiento.
- La esfera de acción del mandatario, que incluye el envío del héroe.
- La esfera de acción del héroe comprende la partida de su aventura con vistas a la búsqueda, y la reacción ante las exiencias del donante.

³⁶ Las funciones que identifica Propp son las siguientes: 01) Alejamiento. Uno de los miembros de la familia se aleja del hogar; 02) Prohibición. Recae una prohibición sobre el héroe; 03) Transgresión. La prohibición es transgredida; 04) Conocimiento. El antagonista entra en contacto con el héroe; 05) Información. El antagonista recibe información sobre la víctima; 06) Engaño. El antagonista engaña al héroe para apoderarse de él o de sus bienes; 07) Complicidad. La víctima es engañada y ayuda así a su agresor a su pesar; 08) Fechoría. El antagonista causa algún perjuicio a uno de los miembros de la familia; 09) Mediación. La fechoría es hecha pública, se le formula al héroe una petición u orden, se le permite o se le obliga a marchar; 10) Aceptación. El héroe decide partir; 11) Partida. El héroe se marcha; 12) Prueba. El donante somete al héroe a una prueba que le prepara para la recepción de una ayuda mágica; 13) Reacción del héroe. El héroe supera o falla la prueba; 14) Regalo. El héroe recibe un objeto mágico; 15) Viaje. El héroe es conducido a otro reino, donde se halla el objeto de su búsqueda; 16) Lucha. El héroe y su antagonista se enfrentan en combate directo; 17) Marca. El héroe queda marcado; 18) Victoria. El héroe derrota al antagonista; 19) Enmienda. La fechoría inicial es reparada; 20) Regreso. El héroe vuelve a casa; 21) Persecución. El héroe es perseguido; 22) Socorro. El héroe es auxiliado; 23) Regreso de incógnito. El héroe regresa, a su casa o a otro reino, sin ser reconocido; 24) Fingimiento. Un falso héroe reivindica los logros que no le corresponden; 25) Tarea difícil. Se propone al héroe una difícil misión; 26) Cumplimiento. El héroe lleva a cabo la difícil misión; 27) Reconocimiento. El héroe es reconocido; 28) Desenmascaramiento. El falso queda en evidencia; 29) Transfiguración. El héroe recibe una nueva apariencia; 30) Castigo. El antagonista es castigado; 31) Boda. El héroe se casa y asciende al trono (Propp, 1971: 38-72).

Por tanto, podemos identificar a un personaje en concreto por la función que realiza en el cuento, debidamente registrada, y que aparece enmarcada en una estructura determinada. De esto entendemos que Propp no tenía en mente una definición o estudio del protagonista heroico, sino una catalogación formalista de la estructura interna de los relatos populares. Esta teoría se puede aplicar a otras obras, con el resultado de poder identificar determinados arquetipos en la medida que estos cumplen con las funciones establecidas por Propp; sin embargo, resulta un tanto incompleta a la hora de estudiar la figura del héroe en concreto. Aún así, su obra tuvo una gran repercusión en los estructuralistas y formalistas europeos a partir de 1958, año en el que fue traducida al inglés.

Otro teórico que se ocupó del estudio de la figura de los héroes fue Fitzroy Richard Somerset, Lord Raglan, quien en 1936 delineó un esquema sobre la vida heroica que presentaba 22 elementos que eran compartidos por muchos héroes populares (Raglan, 1965: 142-157). Este modelo, derivado de la biografía de Edipo, fue aplicado por Raglan a la vida de personajes como Jesucristo, Moisés, Jasón, Teseo y el Rey Arturo. En su investigación, Raglan concluyó que los personajes míticos carecían de una historia, puesto que era imposible que todos ellos hubieran tenido una vida similar. Los incidentes recurrentes en la vida del héroe que propone Raglan se dividen en tres categorías: aquellos que tienen relación con el nacimiento del héroe, aquellos relacionados con su ascenso al trono, y aquellos relacionados con su muerte. Esta división se corresponde con los tres ritos de iniciación más importantes: nacimiento, iniciación y muerte, que más tarde veremos reflejados también en el trabajo de Campbell.

Lord Raglan consideraba que a mayor número de concurrencias con esta lista de 22 características, mayor sería la heroicidad del personaje. La lista es la siguiente:

1. La madre del héroe es una virgen de la realeza: La madre del héroe es miembro de la realeza, generalmente princesa, que no ha estado casada anteriormente y se considera núbil.

El padre del héroe es rey de algún pueblo.

Comúnmente pariente de la madre: El padre del héroe tiene lazos sanguíneos con la madre.

Concepción inusual: Las circunstancias de la concepción del héroe no son comunes.

El héroe tiene la reputación de ser hijo de un dios: En el pueblo donde vive se habla acerca de que el héroe es de ascendencia divina.

Al nacer el héroe, alguien (comúnmente su padre o abuela materna) trata de matarlo: Algún pariente cercano al héroe se siente amenazado con su nacimiento y busca deshacerse de él por medio de su muerte.

7. El héroe es rescatado de la muerte: Alguien auxilia al héroe alejándolo del peligro mortal.

8. Es llevado lejos y criado por padres adoptivos en un país lejano: El héroe es criado por una familia que no conoce su verdadero origen.

9. No se conoce su infancia: La infancia del héroe pasa desapercibida en la historia.

10. Regresa a su futuro reino: El héroe regresa a su hogar ya mayor.

11. Vence al rey/dragón/gigante/oso: El héroe se enfrenta a una batalla para derrocar al poder existente en su reino.

12. Se casa con la princesa (hija de su predecesor): El héroe contrae matrimonio con una princesa del reino por el cual lucha.

13. El héroe se convierte en rey.

14. El héroe reina sin problemas durante un cierto tiempo.

15. y crea leyes: El héroe crea nuevas leyes en el reino.

16. Pierde el favor de los dioses o sus súbditos: El héroe es aborrecido por sus súbditos o los dioses.

17. Es obligado a abandonar el trono y la ciudad.- El héroe es desterrado.

18. Tiene un muerte misteriosa: El héroe muere bajo circunstancias no específicas.

19. Comúnmente desde la cima de una colina: La muerte del héroe se puede deber a una caída.

20. En caso de existir hijos, estos no lo suceden: Los hijos del héroe no suben al trono.

21. No es enterrado: El héroe no cuenta con un sepelio.

22. Pero cuenta con sepulcros sagrados (templos): Con el paso de los años se edifican diversos monumentos por su muerte.

De importancia también en el estudio de la figura heroica es Carl Gustav Jung (1875-1961). En sus obras *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo* (1953) y *El hombre y sus símbolos* (1964), este autor va creando una interpretación de los héroes desde un punto de vista psicológico, anclado en sus raíces freudianas, y enfatizando el inconsciente. Al igual que otros autores, Jung estableció una serie de arquetipos basados en la observación de elementos de pensamiento y de acción repetitivos en historias y personajes de diferentes períodos históricos, países y continentes. La figura del héroe representaría uno de los arquetipos principales del inconsciente colectivo en relación con la psicología analítica de la que Jung fue pionero.

Según este autor existen numerosos arquetipos, aunque no podrían concretarse en un número fijo. Se superponen y combinan entre ellos según la necesidad. Jung definió aún así algunos de ellos, como el del **padre**, que supone una guía o figura de autoridad, el arquetipo de **familia** como idea de la hermandad de la sangre y los lazos profundos que no están basados en razones conscientes, el del **niño**, que representa el futuro, la evolución, el renacimiento y la salvación, el arquetipo del **héroe**, que representa al Yo y que actúa como el campeón de la sociedad, el de la **doncella**, que representa la pureza, la inocencia y la candidez, el **viejo hombre sabio**, poseedor del conocimiento y que instruye al héroe, el del **mago**, misterioso y poderoso, quien a veces se asimila con el arquetipo anterior, la **bruja**, que encarna la personificación del peligro.

Podemos ver aquí un planteamiento del héroe y de los arquetipos que se encuentran en la historia heroica, que servirían para la investigación de Campbell. En su obra *The Hero with a Thousand Faces* (1949), el mitólogo, escritor y profesor estadounidense Joseph Campbell (1904-1987) nos presenta su interpretación de los mitos antiguos, y la aplicación y el impacto que tienen a la hora de abordar temas tan variados como la religión, la filosofía, la antropología, la sociología y el arte. Su trabajo, basado en los parámetros que estableció Carl Jung, se centraba en sintetizar los elementos comunes que subyacen en todas las historias y mitologías conocidas, y así extrapolar una serie de arquetipos que se convirtieron en un modelo a seguir para la elaboración de novelas épicas, leyendas y películas. Según Campbell, la ausencia de una mitología genérica en los tiempos modernos ha provocado que cada persona haya creado su propio panteón de figuras mitológicas (que curiosamente está basado en estos arquetipos).

Al contrario que Freud o Rank, Campbell opinaba que el heroísmo únicamente podía ocurrir en la segunda mitad de la vida del personaje, puesto que empezaría con sus aventuras. Como veremos en el siguiente capítulo, dedicado a la elaboración de una definición del héroe y sus atributos, Campbell no ofrece realmente una definición de lo que es un héroe, sino que ilustra el recorrido que este arquetipo realiza en las diferentes historias en las que aparece. Presenta un itinerario que tiene unas fases perfectamente detalladas, y que constituye el rito de transición en el

que el héroe se forma y llega a realizarse. Este camino se puede resumir en el siguiente esquema, que recuerda en gran medida al propuesto por Lord Raglan: separación - iniciación - regreso (Campbell, 1949: 30).

Este camino del héroe, según Campbell, constaba de 18 pasos, muy ligados a los arquetipos propuestos por Carl Jung, y que el héroe debe recorrer a lo largo del relato. Son los siguientes:

1. El mundo ordinario: al inicio de la historia el héroe se encuentra en su entorno común para crear un contraste con el entorno en el que se verá inmerso una vez que comience la aventura.

2. Llamada a la aventura: el héroe se encuentra con un problema, desafío o aventura.

3. Rechazo a la llamada: en un principio el héroe se niega antes de comenzar la aventura debido al temor a lo desconocido, hasta encontrar un elemento externo que lo motive a seguir el llamamiento.

4. Ayuda sobrenatural: se introduce al mentor del héroe, quien anima a éste y le proporciona algún elemento necesario para el inicio de la aventura (un objeto mágico o arma).

5. Paso del primer umbral: el héroe se sumerge en un mundo nuevo donde se lleva a cabo la historia y se inicia la aventura.

6. Pasaje al reino de la noche: el héroe deberá enfrentarse a enemigos, aunque también conocerá aliados que le servirán de ayuda en la aventura. Lo entrenarán para que sea capaz de enfrentarse a lo que el destino le depara.

7. El camino de las pruebas: el héroe llega a un lugar peligroso, normalmente bajo tierra (cuevas o una representación del infierno).

8. El encuentro con la diosa: el héroe se enfrenta por primera vez con la posibilidad de morir.

9. Tentación: el héroe logra sobrevivir o, incluso, resucitar, lo que crea un momento de gran tensión para sus aliados y amigos.

10. Expiación con el padre: el héroe tiene un conflicto con su padre o sombra.

11. Apoteosis o recibimiento de un último favor: después de sobrevivir y de derrotar a su enemigo, el héroe consigue el tesoro que estaba buscando. Este tesoro puede ser un arma mágica o especial, un elixir, conocimiento de algún tipo o experiencia.

12. Negación del regreso: el héroe es perseguido por las fuerzas del mal a quienes arrebató el tesoro o premio.

13. Saneamiento o viaje mágico: el héroe sale vencedor de esta confrontación.

14. Recuperación del paraíso: el héroe inicia una relación romántica.

15. Cruce del último umbral: el héroe se reconcilia con su padre o con los dioses.

16. El regreso: el héroe sale del mundo especial en el que vivió su aventura. El héroe crece con la experiencia y se convierte en una persona distinta.

17. Maestro de dos mundos: el héroe regresa al mundo ordinario con el tesoro obtenido.

18. La libertad de vivir: el héroe retoma su vida normal, aunque con la posibilidad de repetir la aventura en un futuro.

Una visión similar de la figura del héroe aparece en la obra del escritor y guionista Christopher Vogler. En *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers* (1992) Vogler explicaba que existía una raíz común en los diferentes argumentos épicos, e interpretaba la obra de Campbell (1949), donde se exploraba el mundo de los mitos a la luz de las teorías del psicoanálisis. Tomaba la lista de 18 pasos que proponía Campbell, dejándola reducida a 12 etapas. Los aspectos de la siguiente lista no pueden ser verificados en la vida de todo héroe, aunque todo héroe deberá verse reflejado en algunos acontecimientos de estas tramas:

Primer acto

1. El mundo ordinario: se muestra el mundo en que viven los personajes, y busca dar el tono y estado de ánimo de la historia.

i. Presagios: sirven para introducir al lector en la historia y dan a conocer los problemas internos y externos de los personajes.

ii. Defectos trágicos: El héroe no se deja aconsejar ni ayudar, lo que le causa problemas en un futuro dentro de la historia.

2. La llamada a la aventura: Es lo que desencadena los acontecimientos, se puede deber a distintos factores, tal como:

i. Sincronización: Sucede cuando el héroe es conducido a la aventura por coincidencias.

ii. Heraldos de cambio: Son personas que modifican la vida del héroe y lo inducen al cambio.

iii. Inexistencia de opciones: El héroe no tiene otra opción que aceptar la aventura.

3. Rechazo de la llamada: El héroe se encuentra temeroso ante la aventura por lo cual puede reaccionar de diferentes maneras:

i. Evitación: El héroe duda acerca de la llamada.

ii. Excusas: El héroe se excusa para no ir a la aventura.

iii. Guardianes del umbral: Cuestionan la capacidad del héroe para afrontar la aventura.

iv. Puerta secreta: Representa los límites dados por los mentores que al ser transgredidos tienen consecuencias.

4. Encuentro con el sabio/mentor: El héroe recibe el conocimiento y confianza necesario para adentrarse a la aventura. El conocimiento mágico puede provenir del mentor.

i. Orientación errónea: Existe cuando el mentor del héroe resulta ser un personaje negativo a lo largo de la historia.

5. La travesía del primer umbral: El héroe inicia la aventura, puede no ser voluntariamente. Representan el cruce del umbral hacia lo desconocido de donde ya no puede regresar.

i. El cruce: Es la frontera del mundo ordinario y aquel en que sucede la aventura, puede ser física o emocional.

ii. El aterrizaje forzoso: Es cuando el héroe se embarca en la aventura.

Segundo Acto

6. Encuentro con pruebas y ayudantes/aliados y enemigos: El héroe se encuentra en la aventura y es probado en un contexto con nuevas reglas y valores. Se reencuentra con enemigos, y crea nuevas alianzas.

i. El contraste: Se contrasta este nuevo mundo con el ordinario donde las prioridades y sensaciones cambian.

ii. Compañeros: Son quienes acompañan al héroe en su aventura.

iii. El Rival: Es competidor del héroe en algún aspecto de su vida, aunque no busca matarlo como sucede con el enemigo.

iv. Nuevas reglas: En el nuevo mundo existen reglas distintas a las existentes en el mundo ordinario del héroe.

7. La aproximación a la caverna más profunda: Representa el acercamiento del héroe a su mayor desafío, los aliados son probados e incluso pueden cambiar de rol.

i. El cortejo: El héroe tiene un encuentro amoroso.

ii. La preparación de la odisea: Es una complicación dramática por medio de la cual el héroe se siente contrariado.

8. La odisea o el calvario: El héroe se enfrenta a su mayor temor por medio de una muerte simbólica.

i. La muerte y el renacimiento: El héroe sobrevive a la primera prueba, o fracasa y resucita al final.

ii. El cambio: Al vencer la prueba, el héroe vuelve cambiado a su mundo ordinario.

iii. La crisis: Es el momento de máxima tensión entre los antagonistas de la historia.

iv. Los puntos de tensión: Dividen a la historia en dos partes.

v. Producción de la crisis: El héroe atestigua un sacrificio como puede ser la muerte de un amigo.

9. La recompensa (tomando la espada): El héroe recibe una recompensa o tesoro. El héroe crece como persona al igual que sus capacidades psíquicas.

i. La escena de amor: Introduce una trama secundaria, puede ser antes o después de la crisis.

ii. La toma de posesión: El héroe encuentra lo que buscaba.

iii. Robo del elixir: El héroe roba lo que busca.

iv. Nuevas percepciones: El héroe cambia de punto de vista respecto a su situación.

v. La conciencia de sí mismo: El héroe descubre quien es realmente, su lugar en el mundo y el papel que debe desempeñar.

vi. La epifanía: Las personas que rodean al héroe se dan cuenta del cambio que ha sufrido tras la aventura.

vii. La distorsión: Se produce cuando cuando los personajes se vuelven engreídos debido a su éxito.

10. El camino de regreso: El héroe debe decidir si regresa a su mundo ordinario o si se queda donde vivió su aventura.

i. Las represalias o venganzas: El héroe huye del mundo donde ocurre la aventura por temor a represalias, o para salvar su vida.

ii. La huida del villano: El héroe persigue al antagonista.

Tercer Acto

11. Resurrección: Es el clímax (momento de mayor tensión) de la historia. Hay un enfrentamiento decisivo en relación con la muerte, ya sea espiritual o física.

i. La elección: El héroe debe tomar una decisión entre una o varias opciones para demostrar su crecimiento.

ii. Transformación: El héroe cambia su apariencia o forma de actuar.

12. Regreso con el elixir: Es el final de la historia. El héroe regresa a su mundo ordinario o continúa su viaje tras haber cambiado.

i. Desenlace: Es el momento en que todo se soluciona.

ii. Factor sorpresa: Pueden existir sorpresas que den un giro brusco para aumentar la emoción en un regreso aburrido.

iii. Recompensa y castigo: Es el final feliz.

Por otra parte, el crítico literario Northrop Frye, en su *Anatomía de la crítica* (1957), presenta una visión del héroe a través de una clasificación particular. En este caso, se establece de manera

clara una categorización de diversos tipos de héroes, en vez de intentar realizar una definición del arquetipo del héroe a través de su viaje, o de las etapas de un viaje. Según este autor, existen cinco categorías de héroe: Héroe Mítico, Héroe Romántico, Héroe Mimético Superior, Héroe Mimético Menor y Héroe Irónico.

1. El héroe mítico, es una figura que sigue un determinado patrón de comportamiento y unas pautas muy tradicionales. Siempre se lo presenta como poseedor de una naturaleza divina o semidivina. Según Frye, la figura de Jesucristo se incluiría en esta categoría.

2. El héroe romántico, aún siendo una figura extraordinaria, posee numerosas características de los seres humanos y, por lo tanto, es proclive a la tragedia, el sufrimiento y la perdición. Este tipo de héroe es un viajero que es puesto a prueba por una serie de acontecimientos y experiencias, con el fin de que adquiera un aprendizaje a partir de las presiones que el mundo pone en su camino, y de esta manera, convertirse en un personaje muy perfeccionado. Como ejemplos, podemos destacar al Ulises de Homero, y el Lanzarote, Arturo y Galahad de los *Idilios del rey* de Tennyson (1859-1885).

3. El héroe mimético superior se inspira en otros héroes mucho más formidables que él. Se ve obligado a asumir un papel de liderazgo y pertenece a una época en la que no se tiene acceso a la magia de la intervención divina o que simplemente no cree en ella, con lo cual depende únicamente de sí mismo. Esta circunstancia nos muestra a un héroe que está abierto a la crítica, tanto del lector como de los demás personajes que intervienen en la historia. Podemos encontrar ejemplos de este tipo de héroe en la figura de Jasón, en *Las argonáuticas* de Apolonio de Rodas, o el semidiós Eneas en la *Eneida* de Virgilio.

4. El héroe mimético menor es el moderno antihéroe, un hombre común y corriente que forma parte de la vida ordinaria del lector. Éste tipo muestra un lejano parecido con ejemplos previos de otros héroes. Su trabajo consiste en mantener todo unido y en orden o morir en el intento. Sus fracasos son reflejo de los defectos propios del lector, mientras que sus éxitos representan la existencia de una remota esperanza para alcanzar una felicidad de la que todo el mundo podría llegar a disfrutar. Los ejemplos más destacables son Leopoldo Bloom en el *Ulises* de James Joyce, o Willy Loman en *La muerte de un viajante*, de Arthur Miller.

5. El héroe irónico, es un personaje de baja procedencia que consigue sobrevivir a todas las pruebas que le plantea la vida. Ejemplos de este tipo de héroe son Huckleberry Finn, personaje del escritor Mark Twain, o el Ismael de *Moby Dick* (Hermann Melville, 1851).

Mediante esta clasificación, Frye logró demostrar que la literatura podía ser una herramienta, más adecuada que la filosofía o la antropología, a la hora de explicar la forma en la que reaccionan los individuos a la hora de enfrentarse a una situación compleja y dinámica. Como

consecuencia de las acciones que se tomen en cada caso, aflora la verdadera naturaleza del héroe. El factor común en estos tipos de héroes es que todos ellos son una manifestación de esos deseos que todos y cada uno de nosotros tenemos. Y cuando nos identificamos o simpatizamos con el héroe, no hemos establecido solamente una forma de comunión y comunicación con él, sino que, además, descubrimos algo de nosotros mismos que nos ~~hace~~ desear ser algo más, puesto que “el héroe no hace sino reflejar las posibilidades que subyacen en la imaginación humana” (Meyer, 2008: 47).

Vemos, por tanto, que ha habido una evolución a la hora de intentar elaborar una lista de las características que pueden ser utilizadas para la catalogación de un personaje heroico. En algunos casos se trata de extraer rasgos comunes de personajes conocidos de la historia que los autores consideran heroicos (Tylor, von Hahn, Raglan), y en otros casos se procura catalogar los elementos de la vida de los héroes desde su concepción, los cuales se consideran definitorios de su naturaleza heroica (Rank, Propp). También hemos encontrado clasificaciones que se han elaborado en función de la interpretación psicológica del héroe, en la que se observa la creación de arquetipos basados en la repetición de elementos de acción y pensamiento tanto en historias como en personajes (Jung). Por último, hemos mencionado aquellas catalogaciones que realizan una síntesis de elementos comunes de las historias y mitologías conocidas para extrapolar una serie de arquetipos desde el inicio de la aventura del héroe, y no desde su nacimiento (Campbell, Vogler).

Como podemos comprobar, en los trabajos de los autores mencionados no se hace una definición clara de lo que es un héroe, y se opta sin embargo por definirlo de manera indirecta a través de las etapas de su viaje, o si cumple una serie de pasos o características a seguir, de las cuales puede poseer varias, o todas, o un número variable. Salvo, quizá, en el caso de Frye, se nos presenta el término de “héroe” más como una función narrativa que como una serie de atributos o cualidades de un personaje.

Por tanto, intentaremos elaborar, con las aportaciones adquiridas, una definición de héroe que pueda ser aplicada de manera general, y que tendrá que ser, inevitablemente, una combinación de los dos aspectos de consideración del héroe: como acción narrativa, y como una serie de cualidades o características. Al mismo tiempo, estableceremos una clasificación de los diferentes tipos de héroes que existen. De esta manera, se clarificará la tipología que se empleará acto seguido para el análisis de los personajes principales de la saga del Anillo de Tolkien, se comprobará si poseen cualidades o rasgos heroicos, y se estudiará si resulta adecuado adscribirlos a alguna categoría de héroe determinada.

3.2. Definición de héroe

Han sido muchas las definiciones que se han aportado en relación al héroe. La cultura del mundo occidental ha elaborado un arquetipo bajo la denominación de “héroe clásico” que sirve de

referencia tanto para su identificación como para la comparación. Según el trabajo fundamental de Joseph Campbell, que luego sería secundado por Greimas, Vogler y Propp, podemos llegar a la conclusión de que un héroe es “el hombre de la sumisión alcanzada por sí mismo” (Campbell, 1949: 17), alguien que entrega su vida a algo que se encuentra muy por encima de él; sin embargo, esta definición es un tanto vaga, puesto que no precisa el motivo que lleva al sacrificio del héroe, y bien se podría aplicar de la misma manera a un fanático, o a algunos villanos.

El héroe clásico, tal y como lo reconoce el público en general muestra una mezcla de las características más destacadas de la tradición homérica (con sus nociones de viaje y aventura, así como con la exaltación de los valores de astucia y audacia), con características representativas del cristianismo (tentación y autosacrificio, derrota como forma de victoria, prueba de muerte y resurrección) y de la literatura caballerescas medieval (lucha física por el bien ajeno, preponderancia de la lealtad y la amistad, codificación del honor).

Autores como Karl Kerenyi o Carl Gustav Jung se alejan de la dimensión estructural del héroe y se interesan más por el aspecto psicológico de su personalidad, para atribuirles características simbólicas (Jung, 2002: 224). Sin embargo, todos los héroes definidos por estos autores entrarían en una categoría genérica, en la que se les supone a todos ellos una cierta buena intención que guía sus actos.

La etimología de la palabra héroe nos remonta hasta una raíz indoeuropea (ser-os) acreditada en persa antiguo y en griego, cuyo significado está relacionado con los términos “guardián, servidor, protector, hombre o mujer valeroso”³⁷ y que nos puede ser útil por las cualidades características que asocia al héroe. En el lema “Proteger y servir”, del Departamento de Policía de Los Ángeles, y que ha sido adoptado por otros cuerpos policiales del mundo, se condensa una descripción de la condición de héroe y el sentido de su vocación de servicio a la sociedad. Analizaremos los rasgos definitorios del héroe que van más allá de su procedencia, cultura, ambiente y trabajo.

Este servicio de los héroes implica la protección de otras personas, incluso en perjuicio de sus propios intereses, de su seguridad personal o de la propia vida. Hoy día resulta necesario destacar la disposición que caracteriza a los héroes cinematográficos o novelescos hacia el sacrificio y la autoinmolación, tal como sucede en los ejemplos de William Wallace (*Braveheart*, Mel Gibson: 1995) o la teniente Ripley en la saga *Alien* (James Cameron: 1979; James Cameron: 1992; Jean Pierre Jeunet: 1997). Sin embargo, en las sagas de los héroes mitológicos de la Edad Antigua no se entendía la muerte de esa manera.

³⁷ “hero” en *The American Heritage Dictionary of the English Language* (ver bibliografía).

El concepto de sacrificio como hazaña meritoria definitiva aparece con la cultura cristiana, ya que hasta ese momento, la desaparición del héroe estaba ligada más a un destino trágico, a una caída en desgracia o a un castigo de los dioses.³⁸ Como señala Sánchez-Escalonilla (2002: 19)

Los héroes de la antigüedad, antecesores e inspiradores de los actuales, se distinguían más bien por sus hazañas y por sus alardes de valor y astucia, más que por una disposición altruista de servicio. Todos ellos estaban emparentados por los dioses y esta condición semidivina les situaba en una esfera por encima de los simples mortales

El poder del héroe antiguo era absoluto y no estaba sometido a ninguna ley humana, con la salvedad de que en ningún caso podía interferir en asuntos de dioses, lo cual podía traer su ruina. Así, Hera, que era la deidad protectora de las esposas, mostraba toda su ira hacia Hércules, por ser éste el fruto de las infidelidades de su esposo, Zeus, como señala Grimal (1998: 182-3):

Hera was the protecting deity of wives. She is portrayed as jealous, violent, and vindictive, often angry with Zeus, whose infidelities she regarded as insults. She visited her hatred not only on Zeus' mistresses, but on the children he sired upon them. Among these, HERACLES³⁹ was the greatest victim of Hera's wrath [...] When Heracles was eight or ten years old, Hera tried to destroy him. Heracles and Iphicles were asleep in their cradle. Towards midnight, the goddess introduced two huge snakes into the room, which twined themselves around the babies. Iphicles started to cry, but Heracles grasped the animals, one in each hand, and strangled them...

La ausencia de códigos morales para estos héroes semidivinos convertía en irrepreensibles acciones tan crueles como el trato de Aquiles hacia el cadáver de Héctor, que ató a su carro después de haberlo matado en combate, arrastrándolo alrededor de las murallas de Troya con el fin de humillarlo (Homero, 2006, Canto XXIV; Grimal, 1998: 173), o los ataques de locura de Hércules (Grimal, 1998: 185) que asesina a su esposa Megara y a sus hijos, o la terrible decisión de

³⁸ Dos héroes clásicos que ejemplifican esta visión de la Antigüedad son Aquiles y Héctor: Héctor era un protegido de Apolo, y destinado a vencer en todas las batallas siempre que Aquiles no estuviera presente, pues una profecía proclamaba la muerte de Héctor a manos de Aquiles. Al matar a Patroclo, amigo y pariente de Aquiles, Héctor se ve forzado a luchar contra éste, y, cumpliendo con la profecía, Apolo retira su protección sobre Héctor, quien muere a manos de su enemigo. En el caso de Aquiles, aparece recogido en algunas versiones que, si bien fue Paris el que lanzó la flecha al talón que supuso la muerte de Aquiles, esta flecha fue guiada por Apolo como respuesta a la muerte de Héctor (Grimal:1991).

³⁹ Mayúsculas en el original. Heracles es la denominación griega de Hércules.

Agamenón, rey de Micenas, que manda sacrificar a su hija Ifigenia para que la flota aquea pueda zarpar hacia Troya.⁴⁰

El mundo de los superhéroes de cómic también pertenece a esta élite de héroes absolutos. Si bien es cierto que, en principio, todos ellos ponen sus poderes al servicio de los mortales indefensos, en ocasiones su altruismo queda enmascarado por su superioridad casi ilimitada, que parece eximirles de cualquier norma. Si bien “*Proteger y servir*” es la divisa del héroe en aventuras, *thrillers*, ciencia ficción y melodramas, si se hace a cualquier precio, entonces el héroe en cuestión se aproxima peligrosamente al terreno del villano.⁴¹

Como se verá más adelante, todo héroe lleva a cabo sus hazañas en favor de un ideal, en beneficio de las personas o de un grupo social próximo. El rey Arturo de Camelot y los Caballeros de la Mesa Redonda se aventuran en un mundo mágico en busca del Santo Grial, que ha de sanar la tierra enferma de Inglaterra.⁴² En *Cadena Perpetua* (*The Shawshank Redemption*, Frank Darabont, 1994), Andy Dufresne lucha por hacer más digna la reclusión de los presos de Shawshank, un penal donde impera un sistema de reinserción tan inútil como inhumano. En *E.T., el Extraterrestre* (*E.T., the Extraterrestrial*, Steven Spielberg, 1982), Elliott es capaz de renunciar al único amigo que tiene, un alienígena con poderes prodigiosos, para que él pueda regresar con los suyos.

Al contrario de lo que sucedía con los semidioses de la antigüedad, al héroe humano no se le exigen unas habilidades sobrehumanas excepcionales, que lo eleven a una categoría celeste. Si fuera así, sería imposible considerar heroicos a personajes como Atticus Finch (*To Kill a Mockingbird*, Robert Mulligan, 1964, según la novela homónima de Harper Lee, 1960), Elliott (*E.T., The Extraterrestrial*) o Andy Dufresne (*The Shawshank Redemption*): todos ellos tienen la experiencia del sufrimiento y la desgracia y, si bien se sobreponen a ella, su éxito no es absoluto en el sentido triunfal del término.

⁴⁰ Como aparece reflejado en *Las metamorfosis*, de Ovidio (Libro XII, 24-38).

⁴¹ En la actualidad no existe un lema en el Cuerpo de Policía Nacional, aunque existe desde 2006 un himno compuesto por el Inspector Jefe Julio Hato (música) y Manuel Marvizón (letra), donde se reflejan las cualidades que todo policía debe tener, y que hacen especial hincapié en la unión, la protección y la defensa. Letra según aparece en el foro de Internet *Todopolicia.com*:

Santo Ángel de la Guarda que custodia los desvelos/el Patrón de aquellos hombres que protegen a su pueblo.

Testimonio de nobleza, lealtad de compañero,/siempre alerta en nuestras calles, vigilantes y dispuestos.

Mujeres y hombres somos, unidos frente a un gran reto/que orgullosos elegimos sin dudar, salvaguardar los Derechos.

Cuerpo Nacional de Policía/siempre dispuesto al servicio de España

protector del ciudadano, de la Paz/y de nuestra Democracia. (bis)

Mi servicio prestaré con firmeza y dignidad,/en favor de la Justicia y el respeto a los demás.

Renovando el compromiso ante nuestra Sociedad,/de velar por su derecho a una convivencia en Paz.

Culmina mi vocación con un destino final,/empeñar hasta la vida sin dudar, en pos de la Libertad.

Cuerpo Nacional de Policía/siempre dispuesto al servicio de España

protector del ciudadano, de la Paz/y de nuestra Democracia. (bis)

⁴² Como se narra, entre otras fuentes, en el romance en verso de Chrétien de Troyes, *Perceval ou le Conte del Graal*, compuesto alrededor del año 1180.

En el libro segundo de la *Retórica*, Aristóteles define las cualidades del héroe, que se concentran en cuatro virtudes: fortaleza, justicia, autodominio y sabiduría, cuatro rasgos que predisponen a la aventura y que pueden cultivarse a lo largo de un viaje iniciático. De todo héroe se espera un comportamiento acorde con estas virtudes, de las que depende la identificación del espectador y/o lector con el héroe -de forma que todos se identifiquen o se reconozcan en algún rasgo de los personajes-, y la credibilidad del propio héroe y de la historia en su conjunto.

En mi opinión, estas cuatro virtudes resultan demasiado generales, y podrían ser complementadas con otros rasgos dignos de mención. A continuación presentamos una lista estructurada en cuatro apartados:

a. Fortaleza [y valor y audacia]

Tomando como referencia la definición de Sánchez-Escalonilla (2002: 22), la fortaleza es una cualidad indispensable para afrontar los peligros, resistir el dolor y enfrentarse a los problemas, y no solo debe entenderse como mero vigor físico, sino también como prueba de la tenacidad interior. En palabras de Aristóteles (1990: 57), la fortaleza es la virtud “por la que se ponen en práctica bellas acciones en los peligros”. Según el filósofo, la audacia, la perseverancia y la presencia de espíritu son rasgos que refuerzan esta característica, junto con una fuerza mental que no necesita estar avalada por la vitalidad puramente física.

El ejercicio de la fortaleza es indispensable para realizar con llevar a cabo las hazañas a que está llamado el héroe, que casi siempre desbordan sus posibilidades. En ocasiones, la inferioridad o falta de aptitudes del protagonista son tan evidentes que únicamente se consiguen superar con la aparición de un maestro -Merlín, Gandalf, Yoda, personajes recurrentes en toda forja heroica, poseedores de características heroicas, y que guían al héroe a lo largo de su formación. Sobre este arquetipo denominado *sabio anciano* (Jung, 2002: 36-200), recae la responsabilidad de formar las cualidades heroicas de su aprendiz, si bien estas no se reducen a la fortaleza, el valor o la magnanimidad.

Estas cualidades no se encuentran sólo en el héroe principal, sino también en otros personajes que los acompañan, razón por la que comparten también algunas características heroicas. Un héroe con frecuencia necesita el apoyo de un escudero de confianza, un compañero fiel que le preste ayuda en momentos decisivos, cuando la fortaleza del héroe resulta insuficiente. Este compañero viene a ser una especie de protector del héroe, desempeñando una tarea que quizá no resulta tan gloriosa como la del propio héroe, pero no por ello deja de ser honrosa e indispensable para la consecución del objetivo del héroe. Uno de los ejemplos más evidentes que podemos encontrar es el de Samsagaz Gamgee, compañero leal de Frodo en *LOTR* (*LOTR-RK*: 919-920):

‘Come, Mr. Frodo!’ he cried. ‘I can’t carry it for you, but I can carry you and it as well. So up you get! Come on, Mr. Frodo dear! Sam will give you a ride. Just tell him where to go, and he’ll go’.

As Frodo clung upon his back, arms loosely about his neck, legs clasped firmly under his arms, Sam staggered to his feet, and then to his amazement he felt the burden light. He had feared that he would have barely strength to lift his master alone, and beyond that he had expected to share in the dreadful dragging weight of the accursed Ring. But it was not so. Whether because Frodo was so worn by his long pains, wound of knife, and venomous sting, and sorrow, fear, and homeless wandering, or because some gift of final strength was given to him, Sam lifted Frodo with no more difficulty than if he were carrying a hobbit-child pig-a-back in some romp on the lawns or hayfields of the Shire. He took a deep breath and started off.

b. Justicia [y compromiso]

La defensa de la justicia resulta evidente no sólo en las historias de abogados (Perry Mason), sino también en las de superhéroes (Superman), o en las de libertadores de pueblos oprimidos (Zorro). También suele ser la reivindicación más habitual de antihéroes, aventureros políticamente incorrectos o líderes antisistema, como sucede en Robin Hood o con Butch Cassidy y al “Sundance Kid” en *Dos Hombres y un destino* (*Butch Cassidy and the Sundance Kid*, George Roy Hill, 1969). Desde el momento en el que consideramos que la causa defendida por un aventurero es justa y legítima, y que su sentido de la honestidad le llevará a proteger a quienes sufren el abuso y la crueldad, referirse al carácter justiciero del héroe no resulta más que un tópico.

En el comienzo de su desarrollo, no obstante, un héroe puede carecer de la sabiduría y el valor necesarios para la misión que se le presenta. Esto suele ser habitual, pues precisamente el viaje supone una iniciación en estas virtudes. Sin embargo, la causa justa y una implicación sin condiciones en la aventura resultan indispensables para poder hablar de un comportamiento heroico.

En *LOTR*, el personaje que mejor representa las cualidades de justicia y compromiso es Aragorn, puesto que empeña su palabra hasta las últimas consecuencias con tal de llevar la empresa a buen término (véase, destruir el Anillo y proteger a su portador): ‘I am Aragorn, son of Arathorn; and if by life or death I can save you, I will’ (Tolkien, *LOTR-FR*: 168), como veremos en la sección 4.4.2.

c. Dominio de sí mismo. La templanza en los hombres de acción

Compartimos la opinión de William Bennet sobre la autodisciplina como virtud inherente y fundamental del héroe, cuando en *El libro de las virtudes*, William Bennett explica que “en la autodisciplina uno es discípulo de sí mismo. Uno es su propio maestro, entrenador y preceptor: Es una relación extraña, paradójica y complicada. La incapacidad de dominar arrebatos, apetitos, pasiones e impulsos causa mucha infelicidad y angustia” (Bennett, 1995: 25).

La autodisciplina, también denominada templanza, autocontrol o dominio de sí, es una disposición clave para el candidato a héroe. No se entiende que alguien llamado a proteger y a servir, por encima de peligros y amenazas, se encuentre esclavizado por sus propios deseos y pasiones. Entre los síntomas de una personalidad indisciplinada, se encuentran en diferentes textos hábitos como las explosiones de ira, el ensañamiento contra el enemigo, vicios como los abusos del alcohol y de las drogas, el ánimo de lucro desmedido, la incontinencia verbal, la ceguera vengativa o el seguimiento del impulso sexual a cualquier precio. El dominio de sí se ejercita con una negación deliberada y voluntaria de los placeres, que se ve recompensada con una voluntad de hierro (fortaleza) y con capacidad para discernir lo que es justo y tomar decisiones acertadas (prudencia), sin caer bajo el influjo de la pasión.

En *LOTR*, un personaje que muestra un alto grado de autocontrol es Galadriel, en un episodio similar al de Gandalf,⁴³ cuando Frodo le ofrece el Anillo libremente. Frodo reconoce en estos personajes a unos seres más poderosos y quizá más capacitados que él para guardar, o destruir esta pesada carga (*LOTR-FR*: 356-7):

‘You are wise and fearless and fair, Lady Galadriel,’ said Frodo. ‘I will give you the One Ring of you ask for it. It is too great a matter for me’.(...)

‘I do not deny that my heart has greatly desired to ask what you offer. For many long years have I pondered what I might do, should the Great Ring come into my hands, and behold! it was brought within my grasp (...). And now at last it comes. You will give me the Ring freely! In place of the Dark Lord you will set up a Queen. And I shall not be dark, but beautiful and terrible as the Morning and the Night! (...) Stronger than the foundations of the earth. All shall love me and despair!’

⁴³ En el capítulo “A Shadow of the Past”, (*LOTR-FR*: 60) al descubrir la naturaleza del Anillo a través de la historia que le ha transmitido Gandalf, Frodo desea entregárselo al mago. Este lo rechaza de inmediato, puesto que en sus manos el Anillo Único se convertiría en un objeto aún más poderoso que podría llegar a corromperlo. Del mismo modo, en Lothlórien Galadriel se ve sometida a la tentación del Anillo cuando Frodo se lo ofrece.

She lifted up her hand and from the ring that she wore there issued a great light that illumined her alone and left all else dark. She stood before Frodo seeming now tall beyond measurement, and beautiful beyond enduring, terrible and worshipful. Then she left her hand fall, and the light faded, and suddenly she laughed again, and lo! she was shrunken: a slender elf-woman, clad in simple white, whose gentle voice was soft and sad.

‘I pass the test,’ she said. ‘I will diminish, and go into the West, and remain Galadriel’.

Galadriel considera este ofrecimiento de Frodo como una prueba para comprobar su dominio de sí misma, siendo capaz de rechazar el objeto más poderoso que existe. Al rechazar este objeto consigue dejar de ser una exiliada en la Tierra Media y poder navegar hacia el Oeste, a las Tierras Imperecederas, es decir, volver a casa⁴⁴. Es su capacidad de rechazar la fuente de un gran poder, que serviría para derrotar a Sauron y a la vez acabar definitivamente la guerra, lo que la convierte en una heroína. En este episodio, Galadriel comprende que el uso del poder del Anillo acabaría por corromperla, a pesar de que su propósito fuese el de utilizar ese poder para hacer el bien. Lo que la salva es precisamente su autocontrol; y no sólo a ella, sino también al resto de la Tierra Media.

Si bien la templanza es una virtud imprescindible para los héroes, el dominio de sí mismo no es garantía de heroicidad, pues si no está ligado a la virtud de la justicia podría ser una característica muy adecuada para un villano, frío y calculador. Así sucede con el carácter temperamental de numerosos personajes crueles. El autocontrol es uno de los atractivos de Antonio Salieri en *Amadeus* (Milos Forman, 1984), o del comandante alemán de *Enemigo a las puertas* (*Enemy at the gates*, Jean-Jacques Annaud, 2001). Todos ellos son capaces de urdir sus oscuros planes de venganza sin que sus víctimas sospechen que poseen el menor signo de pasión emocional.

En ocasiones, los escritores y guionistas desean dotar a sus héroes de un toque de simpatía mundana que los acerque al común de los mortales y, en su deseo por subrayar su condición de hombres de acción, les conceden algunas libertades en su autodomínio. Así, personajes como contrabandistas, tipos duros, policías o cowboys pueden mostrar rasgos aparentemente poco heroicos como una cierta inclinación a la bebida, uso de lenguaje poco apropiado, debilidad por las armas, la codicia, o amor a la velocidad. En ocasiones, estas licencias se emplean también como claves que indican la transformación de un personaje inmaduro en un héroe.

⁴⁴ Galadriel fue declarada culpable del pecado de orgullo por las deidades de su mundo al desobedecer una orden directa de no viajar a la Tierra Media desde Valinor, hogar ancestral de los Elfos y las susodichas deidades. Cuando el Enemigo roba unas joyas muy valiosas, herencia de su familia, se ve comprometida por un juramento a recuperarlas, y a desobedecer a los dioses. Por ello, es desterrada a la Tierra Media sin poder volver a su hogar, hasta que demuestre que se ha redimido, recuperando la humildad necesaria. El ofrecimiento del Anillo Único por parte de Frodo es la prueba suprema, al verse en la posibilidad de conseguir el objeto más poderoso de la Tierra Media, y la supera al ser capaz de rechazar esta tentación. Gracias a esta acción, así como por su ayuda a la hora de derrotar a Sauron, Galadriel demuestra la redención necesaria para ser perdonada y poder volver a su hogar.

George Lucas, por ejemplo, sitúa a Han Solo junto a Luke Skywalker para imbuirle la fortaleza que el joven aspirante a *jedi* aún no tiene. En *La Guerra de las Galaxias* (*Star Wars: A New Hope*, George Lucas, 1977) los dos personajes pertenecen al mismo bando, luchan contra los soldados imperiales al servicio de una rebelión justa, y ponen a prueba su sabiduría práctica (su prudencia) en todo tipo de enfrentamientos. En principio, parece que Han Solo tiene el mismo derecho que Luke Skywalker a ser considerado un héroe. Sin embargo, el director de la cinta deja muy claro que el contrabandista tiene motivaciones muy diferentes a las del protagonista: Han se ha metido en la aventura por dinero, y solo persigue el cobro de una recompensa. Es solamente un mercenario que se vende al mejor postor, y es esa inclinación la que Luke empleará para atraerlo a su causa. Esta situación, en principio interesada, hará que se vayan creando unos lazos de amistad y lealtad que irán dotando a este personaje pragmático de características heroicas.

d. Prudencia [y sabiduría].

La definición de prudencia que nos da Sánchez-Escalonilla (2002: 33) resulta muy interesante, al relacionar íntimamente esta cualidad con el autodomínio, entendido como sabiduría práctica, y no como mera cautela. Consiste en todo aquel conocimiento del mundo que acompaña al héroe y que le condiciona a la hora de tomar una decisión, mirando más allá y teniendo en cuenta el futuro y sus posibilidades.

El viaje del héroe se caracteriza por desconocer lo que le aguarda en su camino. Su ignorancia se subsana con la figura del sabio anciano -según la denominación de Propp, personaje insustituible, un héroe que conoce el camino, y su sabiduría le otorga un papel privilegiado como mentor y entrenador. Obi Wan Kenobi educa a Luke Skywalker en el uso de la Fuerza (*Star Wars: A New Hope*, George Lucas, 1977), mientras que Morfeo ilumina las opciones disponibles a Neo en *Matrix* (*The Matrix*, Lana y Andy Wachowski, 1999). Toda instrucción termina por influir en la madurez interior de la personalidad del héroe y en la educación de su conciencia.

El crecimiento en sabiduría implica el desarrollo del sentido de la prudencia, de la justicia, del autodomínio y del valor. Dado que el héroe siempre se ve obligado a tomar decisiones, muchas veces de manera precipitada, el control de las emociones siempre suele presentarse como prueba que certifica un carácter heroico.

El conflicto que experimentan el héroe y su maestro es una de las mejores herramientas estructurales que utilizan escritores y guionistas para plantear sus reflexiones y exponer sus ideas más profundas. En *LOTR* los personajes de Frodo y Gandalf debaten, entre otras cosas, acerca del uso de la misericordia, y la aplicación del libre albedrío en nuestros actos, que pueden tener

consecuencias imprevisibles.⁴⁵ En *El Imperio Contraataca* (*The Empire Strikes Back*, Lawrence Kasdan, 1980) Luke Skywalker y el Maestro Yoda entablan una discusión sobre los impulsos y el dominio de uno mismo ante los peligros; en *El silencio de los corderos* (*The Silence of the Lambs*, Jonathan Demme, 1991), el psicópata doctor Hannibal Lecter instruye a Clarice Starling, aspirante a agente del FBI, sobre la importancia de conocer los propios traumas y debilidades para lograr la estabilidad personal.

Cuando el héroe ya está forjado, el escritor lo propone como modelo ante personajes secundarios. En estos casos, la historia interior del protagonista no presenta un conflicto demasiado abrupto: más bien, la crisis interna se da en los demás personajes de su entorno.

Tras el intento de Boromir de arrebatarse a Frodo el Anillo por la fuerza, Frodo decide continuar solo con la misión de llegar hasta el Monte del Destino y destruir el Anillo. Cuando Aragorn se da cuenta de que ha fallado en la misión que el Concilio de Elrond le había encomendado, la de proteger al portador del Anillo hasta el final de su viaje, se desespera: “This is a bitter end. Now the Company is all in ruin. It is I that have failed. Vain was Gandalf’s trust in me. What shall I do now? (...) Where are the Ring and the Bearer? How shall I find them and save the Quest from disaster?” (Tolkien, *LOTR-TT*: 404).

A pesar de este momento de desesperación, Aragorn se presenta como uno de los personajes para quien las características de sabiduría y prudencia son intrínsecas a su comportamiento heroico. Las decisiones que toma a partir de este episodio le conduce en una dirección diferente: debe escoger entre seguir a Frodo en su camino hacia Mordor, y cumplir las últimas voluntades de Boromir, que consisten en acudir a su ciudad, Minas Tirith, para ayudar en su defensa. Aragorn escoge una tercera vía: rescatar a los dos hobbits, Merry y Pippin, raptados por los orcos en la batalla previa. Si aplicáramos un razonamiento únicamente utilitario, con el objetivo de conseguir el bien común, lo importante de la misión reside en garantizar la destrucción del Anillo. Sin embargo, Aragorn decide confiar en Frodo, sabiendo que es él a quien el Consejo le ha encargado la tarea de destruir el Anillo; es su sabiduría la que le dicta que su papel es el de rescatar a los hobbits más indefensos:

‘Let me think!’ said Aragorn. ‘And now may I make a right choice, and change the evil fate of this unhappy day!’ He stood silent for a moment. ‘I will follow the Orcs,’ he said at last. I would have guided Frodo to Mordor and gone with him to the end; but if I seek

⁴⁵ En el caso concreto de *LOTR*, el valor de la misericordia y piedad transmitido por Gandalf a Frodo repercute en el destino del propio Frodo, y de toda la Tierra Media. Al perdonarle la vida a Gollum en diversas ocasiones a lo largo del viaje, éste se convierte en la persona que de facto provoca que el Anillo sea destruido. En su afán por recuperarlo, sigue a Frodo hasta el Monte del Destino y, en el forcejeo consiguiente, cae al abismo de fuego llevándose el Anillo. De esta manera se vuelven proféticas las palabras de Gandalf al manifestar “Even Golum may have something yet to do” (*LOTR-FR*: 58). Como veremos en el análisis del personaje de Frodo en la sección 4.4.2.

him now in the wilderness, I must abandon the captives to torment and death. My heart speaks clearly at last: the fate of the Bearer is in my hands no longer. The Company has played its part. Yet we that remain cannot forsake our companions while we have strength left. Come! We will go now. Leave all that can be spared behind! We will press on by day and dark!’ (Tolkien, 1968: 409).

Esta faceta de Aragorn de seguir el dictado de su corazón revela que posee la cualidad de la prudencia tal y como era entendida en la antigüedad clásica. Esta era la más valorada de las virtudes, puesto que suponía que aquella persona prudente tenía un conocimiento claro de la verdad objetiva, así como la habilidad de actuar según este conocimiento. Aquellas personas que posean esta característica toman decisiones que son apropiadas a cada situación en particular, y es en este caso cuando vemos que a lo largo de *LOTR*, Aragorn ayuda a la Compañía del Anillo a encontrar la solución a los dilemas y obstáculos que se les presentan. No se trata de que Aragorn aclare la situación a la hora de decidir entre el bien y el mal, sino cuando hay que optar entre alternativas que son desagradables, incómodas o peligrosas. Este es el caso cuando la Compañía debate si debe o no entrar en las Minas de Moria como alternativa para poder continuar su viaje (*LOTR-FR*: 288-9):

‘There is a way we may attempt,’ said Gandalf. ‘I thought from the beginning, when I first considered this journey, that we should try it. But it is not a pleasant way, and I have not spoken of it to the Company before. Aragorn was against it, until the pass over the mountains had at least been tried’.

‘If it is a worse road than the Redhorn Gate, then it must be evil indeed,’ said Merry. ‘But you had better tell us about it, and let us know the worst at once’.

‘The road that I speak of leads to the Mines of Moria,’ said Gandalf (...)

‘The road may lead to Moria, but how can we hope that it will lead through Moria?’ said Aragorn darkly (...). I too once passed the Dimrill Gate; but though I also came out again, the memory is very evil. I do not wish to enter Moria a second time’.

‘And I don’t wish to enter it even once,’ said Pippin (...)

‘Of course not!’ said Gandalf. ‘Who would? But the question is: who will follow me, if I lead you there?’

‘I will,’ said Aragorn heavily. ‘You followed my lead almost to disaster in the snow, and have said no word of blame. I will follow your lead now -if this last warning does not

move you. It is not of the Ring, nor of us others that I am thinking now, but of you, Gandalf. And I say to you: if you pass the doors of Moria, beware!’

Por lo anteriormente expuesto, podríamos aventurarnos a plantear una definición clara de lo que supone ser un héroe, a modo de conclusión. El concepto de héroe se puede abarcar desde dos perspectivas diferentes: como una unidad de acción y como una propuesta de actuación. Partiendo de esta idea, se puede llevar a cabo un análisis que va más allá del protagonismo de una figura. El héroe resulta, en primera instancia, un modelo, un ejemplo de comportamiento y, al mismo tiempo, una propuesta moral. Actúa a menudo en contra de un *status quo* del mundo que se ve transformado como resultado de su acción. Esta acción puede ser a su vez directa o indirecta: en el primer caso, el héroe cambia el mundo teniendo ese propósito en mente, y en el segundo, el mundo resulta cambiado como resultado de las acciones del héroe, aunque ese no era el objetivo primario.

Como hemos visto en el trabajo de los autores que han estudiado la figura del héroe, en la mayoría de los casos la identificación del héroe se basa en cumplir una serie de requisitos de comportamiento, y la consecución de las etapas de un viaje que tiene un fin concreto. Entre estos rasgos, relacionados entre sí, y que se pueden interpretar como señales que anuncian y acompañan la presencia de un héroe en una aventura, podemos destacar cinco:

a. Ruptura con lo cotidiano: el héroe ha de salir de su zona de seguridad, de su entorno conocido, para poder entrar en contacto con el mundo exterior, y de esta manera, llegar a conocer cosas diferentes, lugares, personas y puntos de vista nuevos.

b. Suspensión o desaparición de la normalidad, muy relacionada con el punto anterior. Se produce cuando el héroe consigue abandonar de manera efectiva su hogar y lanzarse a descubrir el mundo.

c. Itinerario: El trayecto de la aventura suele ser circular, pues normalmente conlleva un regreso al punto de partida tras superar diferentes pruebas.

d. Muerte: La muerte es un elemento que está siempre presente. Es aquello que se desafía, e incluso puede ser lo que invista a un personaje con los atributos del héroe, si la muerte física es resultado de un posicionamiento moral del personaje, o de un intento por rectificar una conducta previa equivocada. También la realización del peso de lo cotidiano puede ser considerado como la muerte en vida por parte del personaje, que trata de buscar algo más allá de lo conocido que le dé sentido a su existencia.

e. Punto de vista: Éste está supeditado al héroe y a su trayecto. Vemos la aventura y los acontecimientos desde el punto de vista del héroe, recurso muy utilizado para lograr la identificación del lector o espectador con el héroe.

Los rasgos mencionados marcan la diferencia entre un hombre común con preocupaciones cotidianas y un hombre que tiene un propósito relevante, que debe tomar decisiones difíciles y poner en riesgo su vida. Para González Cuesta, el héroe es “el hombre cuando se comporta con valor y con valores” (2013: 66), cuando intenta ir más allá de sus limitaciones, pero sin dejar de ser él mismo. Las motivaciones de los héroes para conseguir esta trascendencia podían ser variadas: desde un deseo de gloria personal o un ansia por lograr la paz o el fin de la guerra, hasta llegar al héroe contemporáneo, que no sabe exactamente lo que busca (Innerarity, 2008).

En las sociedades primitivas y la antigüedad clásica, los mitos eran modelos ejemplares y universales de historias sagradas cuyos actos eran imitados por los hombres, y los personajes míticos eran considerados seres sobrenaturales y arquetípicos. Estos héroes constituían la base de la cultura y la organización social, y se convertían de este modo, en un ejemplo de comportamiento humano a seguir.

El héroe es el personaje que encarna aquellos atributos y cualidades que se desarrollaron anteriormente, sobre el que recae todo el peso de la acción en el relato. El héroe clásico se manifiesta a través del trayecto épico, de la aventura, la misión para lograr algún objetivo, trasladándose a espacios desconocidos y ajenos a su experiencia diaria. Son seres excepcionales que siguen un itinerario lineal en su aventura, y al mismo tiempo encarnan virtudes y valores que sirven de ejemplo para la sociedad.

Parece entonces indispensable que, para que haya heroísmo, debe existir entonces la aventura, que se ha de desarrollar en un lugar nuevo, desconocido por el héroe hasta ese momento. El espacio en el que se mueve el héroe es el del itinerario de un viaje, a menudo circular, aunque esta circularidad no será total, puesto que a lo largo de su aventura, el héroe ha ido adquiriendo, mediante las diferentes luchas y pruebas a las que se ha visto sometido, una serie de experiencias y conocimientos que le transformarán, aún cuando vuelva a su hogar. El héroe entonces abandona su esfera doméstica para traspasar una frontera, enfrentarse a sus enemigos o a sus temores, y regresar, una vez se ha puesto de manifiesto su condición heroica.

Por tanto, podemos resumir la idea de héroe como una mezcla perfecta y complementaria de acción y atributos. No pueden existir las cualidades sin la acción, puesto que estas salen a la luz y se desarrollan durante la aventura, ni la acción sin cualidades, pues un viaje realizado por personajes carentes de las características que hemos definido como heroicas fracasará, y no conseguirá su objetivo: la posesión de estas cualidades es imprescindible para el éxito de la aventura.

Pueden existir diferentes concepciones de lo que es el comportamiento heroico dependiendo de las diferentes sociedades que se han ido desarrollando a lo largo de la historia. En la literatura occidental podemos comprobar, por poner un ejemplo, cómo el código vigente en la Edad Media y las historias del Rey Arturo define estrictamente el comportamiento de los caballeros, de los héroes. El código de honor y la valentía son fundamentales, los pilares sobre los que se construye la conducta del héroe. De ahí que en la mayor parte de la fantasía épica los protagonistas sean hombres.

Los héroes ponen orden en un mundo caótico que a menudo parece estar repleto de poderes nefastos, entre los que se encuentran tanto los villanos como los desastres naturales. Son necesarios en todas las sociedades, puesto que son los referentes que ayudan a los seres humanos a descubrir los valores y los ideales imprescindibles sobre los que se construye nuestra sociedad. En un mundo en el que es cada vez más difícil diferenciar a individuos sobresalientes, entre el exceso de información al que estamos sometidos y ante una cierta degradación de los valores desde el cambio de siglo, el hombre sigue necesitando relatos que le muestren personajes que se diferencien de los demás. De esta manera, es posible ver el entorno cotidiano con otros ojos, y conocer otros espacios que permitan pensar que la aventura aún es posible. Los héroes devuelven al hombre la esperanza en la humanidad transmitiendo la posibilidad de que un mundo mejor es posible a través del esfuerzo y el sacrificio.

En este trabajo destacaremos las clasificaciones de héroes existentes en la crítica, pasando a continuación a proponer una clasificación propia de los tipos de héroes más importantes que se pueden encontrar en *The Hobbit* y *LOTR*, analizando una selección de diez personajes que ejemplifican los tipos heroicos descritos.

3.3. Clasificaciones de los personajes heroicos

3.3.1. Clasificaciones existentes en la crítica

En cualquier obra de ficción existen varios personajes arquetípicos cuya aparición es recurrente en función del género y de la profundidad que el autor quiera darle al tratamiento del tema. Este planteamiento permite a los escritores disponer de los distintos tipos de personajes heroicos, manejando las relaciones existentes entre ellos y la forma que tienen de interactuar entre sí y con su entorno para crear un escenario ficticio creíble.

Aunque hay escritores que se apartan del sistema de arquetipos porque tienen la intención de alejar sus obras literarias de toda la tradición previa, los arquetipos son vitales para cualquier tipo de historia puesto que llevan asociadas funciones dramáticas que se encuentran en la literatura de diferentes géneros a nivel mundial desde hace siglos y, más recientemente, en el cine.

Entre las primeras características que hay que advertir a la hora de estudiar los personajes heroicos esta la de observar si el protagonista es un héroe forjado o un viajero iniciático. En el primer caso, su personalidad suele verse menos afectada por la aventura, mientras que los personajes secundarios de su entorno sufren de lleno el influjo del drama y toman la conducta del protagonista como modelo de comportamiento.⁴⁶ En el caso del viajero iniciático, el héroe sufre una transformación a lo largo de su aventura, puesto que no comienza su viaje como un héroe, pero adquiere una serie de habilidades y conocimientos que lo transforman.

La realización de una clasificación de los diferentes tipos de héroes requiere, principalmente, tener en cuenta las acciones que el personaje lleva a cabo a lo largo de la historia, su relación con los demás personajes, atender a sus características personales o al valor que demuestra ante los peligros inesperados y abrumadores (Porter, 2005: 2-3). A pesar de que autores como Verlyn Flieger (2004: 122) realizan una contraposición general de dos tipos de héroes -héroe de cuento de hadas (fairy-tale hero) y héroe épico y tradicional (traditional epic hero), se puede ampliar y desarrollar esta lista hasta hacerla mucho más completa y compleja. A continuación haremos una exposición de las diferentes clasificaciones de héroes existentes realizadas por distintos estudiosos del tema para acabar proponiendo una clasificación propia de los distintos tipos de héroes, que aplicaremos al estudio de los personajes heroicos en *LOTR*, tanto en la obra de Tolkien como en la trilogía cinematográfica de Peter Jackson.

Una primera clasificación a tener en cuenta es la que propone Antonio Sánchez-Escalonilla en su libro *Guión de aventura y forja del héroe* (2002: 42ss) cuya ordenación de los tipos heroicos es la más completa que hemos encontrado. En ella explica que, con independencia de su personalidad o madurez, la tradición literaria y cinematográfica ha distinguido tres tipos fundamentales de héroes: los valedores de la humanidad, los autores de hechos maravillosos, y los campeones y guerreros.

I. Valedores de la humanidad

En la Antigüedad Clásica se utilizaba este apelativo para referirse a aquellos héroes que intervenían en favor de los mortales. El héroe pertenece a una estirpe de semidioses que, aunque pueden perder la vida, sus misiones podían llevarles a ocupar un puesto en el panteón de los dioses o un nombre entre las constelaciones estelares. Entre los valedores de la humanidad encontramos fundadores de pueblos y dinastías, magos y vencedores de monstruos.

⁴⁶ Esto suele suceder en obras en las que hay un héroe o líder claro, al que los otros protagonistas o compañeros toman como modelo para saber cómo comportarse en determinados momentos de crisis. En *LOTR* tenemos a Aragorn, en quien los hobbits declinan la responsabilidad de tomar las decisiones, y siguen su ejemplo durante el viaje desde Bree hasta Rivendell.

a. Fundadores de pueblos y dinastías: El ejemplo más claro de esta categoría es Eneas, príncipe de Troya. Tras la destrucción de su ciudad, reúne a su familia y a varios clanes troyanos para seguir el mandato de Júpiter y su madre (Venus), y funda una nueva patria en la tierra de las Hespérides, una nueva Troya que se llamará Roma. Esta gesta, narrada por Virgilio en *La Eneida*, es el prototipo de los mitos de fundación: éxodos de pueblos enteros que, guiados por un líder, se establecen en tierras inexploradas⁴⁷.

Según Sánchez-Escalonilla, los héroes fundadores han dado origen al género cinematográfico del *western*, con sus constantes dramáticas habituales: lucha de los pioneros en una tierra inhóspita, oposición entre el Este civilizado y el salvaje Oeste, duelo entre agricultores y ganaderos, los representantes de la ley contra los pistoleros. El mismo espíritu pionero se puede ver reflejado en la realidad histórica del éxodo de los mormones a través del desierto para establecerse en Utah, en los peregrinos del *Mayflower*, los emigrantes europeos de finales del siglo XIX, o los aventureros españoles que conquistaron el nuevo continente.

Desde este punto de vista, podríamos considerar a Aragorn como perteneciente a este grupo de héroes, puesto que la victoria sobre el Mal conllevará que sea coronado Rey, y que la Tierra Media vuelva a renacer después de una época de incertidumbre y oscuridad⁴⁸. Aragorn es el garante de la continuidad del reino y de su refundación, al volver a establecer la dinastía real que llevaba tantos siglos interrumpida. En el momento de su entrada triunfal en Minas Tirith, tras la destrucción del Anillo y la desaparición definitiva de Sauron, esta escena se presenta en una atmósfera de renovación y de nuevo comienzo de la Cuarta Edad, la edad de dominio de los hombres, donde se convertirán en el pueblo más importante e influyente del continente (*LOTR-RK*: 946-7):

Then Aragorn took the crown and held it up and said:

‘Et Eärello Endoreнна utúlien. Sinome maruvan ar Hildinyar tenn’ Ambar-metta!’

And those were the words that Elendil spoke when he came up out of the Sea on the wings of the wind: ‘Out of the Great Sea to Middle-earth I am come. In this place will I abide, and my heirs, unto the ending of the world’.

⁴⁷ Una historia de fundación similar la podemos encontrar en el clásico de ciencia ficción *Dune*, del escritor norteamericano Frank Herbert (1965), donde, con un tono religioso -y en ocasiones casi mesiánico- narra la colonización y renacer de Arrakis, un planeta desértico inhóspito y cruel, habitado por gusanos de arena gigantes, gracias a la presencia de Paul Atreides.

⁴⁸ En este caso, Aragorn no es un héroe fundacional en un sentido estricto, ya que el fundador del reino fue Elendil, su antepasado. Su función es la de revitalizar el reino.

Then to the wonder of many Aragorn did not put the crown upon his head, but gave it back to Faramir, and said. 'By the labour and valour of many I have come into my inheritance. In token of this I would have the Ring-bearer bring the crown to me, and let Mithrandir set it upon my head, if he will; for he has been the mover of all that has been accomplished, and this is his victory'.

Then Frodo came forward and took the crown from Faramir and bore it to Gandalf; and Aragorn knelt, and Gandalf set the White Crown upon his head, and said:

'Now come the days of the King, and may they be blessed while the thrones of the Valar endure!'

But when Aragorn rose all that beheld him gazed in silence, for it seemed to them that he was revealed to them for the first time. Tall as the sea-kings of old, he stood above all that were near, ancient of days he seemed and yet in the flower of manhood; and wisdom sat upon his brow, and strength and healing were in his hands, and a light was about him (...)

In his time the City was made more fair than it had ever been, even in the days of its first glory; and it was filled with trees and with fountains, and its gates were wrought of mithril and steel, and its streets were paved with white marble; and the Folk of the Mountain laboured in it, and the Folk of the Wood rejoiced to come here; and all was healed and made good, and the houses were filled with men and women and the laughter of children, and no window was blind nor any courtyard empty; and after the ending of the Third Age of the World into the new age it preserved the memory and the glory of the years that were gone.

b. Magos y adivinos: Tanto en la literatura como en el cine no suele ser habitual encontrar historias protagonizadas por sabios ancianos, magos, vates, nornas de las leyendas nórdicas, sibilas o adivinos de cualquier tipo. Casi siempre, los maestros y los oráculos son personajes secundarios que aparecen en las fases de la forja del héroe. Sin embargo, los “sabios ancianos” han llegado a serlo porque precisamente alcanzaron en el pasado la condición de héroes -habitualmente al haber derrotado a un enemigo poderoso de renombre.

Los sabios ancianos del cine y la literatura actuales son herederos de Merlín, del centauro Quirón, de Tiresias y de Calcas, vaticinador de la ruina de Troya, como se relata en *La Iliada* (Homero, 2006). Sin embargo, el referente más claro de todos los magos y adivinos de la literatura moderna y contemporánea es claramente la figura de Merlin, mago, consejero y asesor de Uther Pendragon, y más tarde de su hijo Arturo. Este personaje supone una personificación de distintos arquetipos del mundo mítico celta, como son el druida, el bardo, el chamán y el profeta. Su

importancia es muy relevante en la historia del rey Arturo, puesto que Merlín es el artífice de los hechos extraordinarios que conducen al nacimiento del propio Arturo, y a su ascensión al trono (es quien le propone a Arturo que saque la espada de la piedra, hecho que lo convertirá sin duda en el legítimo rey de Britannia).

En *LOTR*, Gandalf es un personaje semi-divino, un mago capaz de enfrentarse a criaturas monstruosas como el Balrog de Moria, aunque su función principal consiste en ser guía y mentor de diversos personajes como Bilbo, Thorin o Aragorn. En otras historias como *Star Wars*, esta figura del sabio anciano está representada con el personaje de Obi-Wan Kenobi, quien sobresalió como piloto en las guerras Clon, fue un destacado Maestro Jedi en el pasado y actúa como mentor de Luke Skywalker. En *Harry Potter*, el mentor de Harry, Albus Dumbledore, venció en el pasado al mago malvado Grindelwald, y todavía inspira temor al villano Voldemort. A pesar de estas características heroicas, ninguno de estos tres personajes es el protagonista de su respectiva historia. Ser el protagonista no implica no poder realizar actos que lo puedan convertir en héroe. En determinadas circunstancias Gandalf ejerce como líder dentro de la Compañía del Anillo. Por ejemplo, cuando el grupo se interna en las Minas de Moria, Gandalf los guía a través de las ruinas y los salva de una muerte segura sacrificando su propia vida luchando contra el Balrog. En mayor o menor medida, todos los personajes se ven influenciados por el mago a la hora de tomar decisiones importantes que afectarán a la trama.

c. Vencedores de monstruos: Este tipo de héroe es el más abundante y admirado en la antigüedad. En esta categoría se enmarcan desde Gilgamesh, el gigante babilónico, hasta Edipo, pasando por Perseo, Hércules, Belerofonte y Teseo. La literatura épica se ha inspirado continuamente en estos arquetipos heroicos, entre los cuales Hércules ocupa un lugar de privilegio como campeón destacado, Perseo es el rescatador de princesas cautivas por antonomasia, y Teseo fue considerado como el arquetipo del príncipe liberador de su patria.

La literatura medieval continuó inspirándose en la figura del vencedor de monstruos, y así surgió el arquetipo del caballero andante. Este héroe errante no solo bebe de las fuentes de la mitología griega, sino también de las sagas nórdicas y del Ciclo Artúrico, donde los palacios se convierten en castillos, los gigantes en trolls y las hidras en dragones que custodian tesoros (como ejemplo, la historia de Sigfrido, el héroe germánico, que vence al dragón y se baña en su sangre, lo que le hace invulnerable).

El héroe es un personaje que está especialmente cualificado para enfrentarse a situaciones que superan las capacidades del resto. Desde el punto de vista de la fantasía heroica, varios personajes de *LOTR* podrían adscribirse a esta categoría, como es el caso de Aragorn, quien demuestra su valentía en la batalla en numerosas ocasiones, o del propio Gandalf, puesto que está

más preparado que los demás componentes de la Compañía para enfrentarse a ciertos enemigos. Por tanto, cuando la Compañía del Anillo debe enfrentarse al Balrog en las Minas de Moria, es Gandalf (que posee poderes mucho mayores que el resto de sus compañeros) el encargado de enfrentarse a esta amenaza: “‘Over the bridge!’ cried Gandalf, recalling his strength. ‘Fly! This is a foe beyond any of you. I must hold the narrow way. Run!’” (*LOTR-FR*: 321).

La figura del héroe mitológico se retomó en el cine de ciencia ficción para convertirlo en un defensor de la humanidad contra los eventuales invasores extraterrestres. Títulos como *Planeta Prohibido* (*Forbidden Planet*, Fred M. Wilcox, 1956), *La guerra de los mundos* (*The War of the Worlds*, Byron Haskin, 1953) o *Los invasores de cuerpos* (*Invasion of the Body Snatchers*, Don Siegel, 1956), reflejan la psicosis colectiva de toda una sociedad en tiempos de la guerra fría, obsesionada con alienígenas de aspecto humano -metáfora de agentes soviéticos infiltrados en el mundo occidental- o marcianos de inconfundible color verde y apariencia viscosa.

II. Autores y testigos de hechos maravillosos

a. Espectadores de maravillas: A diferencia de los valedores de la humanidad, los autores y testigos de maravillas se distinguen porque tanto sus logros a lo largo de su aventura, así como los mundos que visitan, siempre son desconocidos para el protagonista, están fuera de su experiencia previa. A pesar de ser héroes forjados, las gestas épicas y los peligros que afrontan no resultan habituales en sus vidas, y ponen a prueba sus cualidades heroicas, que habían madurado en una etapa anterior a la aventura narrada.

Un tipo mitológico que pertenece a esta categoría es el de Ícaro y Dédalo, las leyendas similares de Etana en Mesopotamia, y Cástor y Pólux en Roma. En este tipo de leyendas existe una constante, que es el deseo del héroe de vencer a la muerte y así superar una existencia vulgar, simbolizado en el caso de Ícaro, en la capacidad de volar. En estos casos, la protección y el servicio que caracteriza a las hazañas de los héroes no tiene por qué concretarse a favor de un personaje o grupo determinado, pues la aventura supone una superación de la propia humanidad a través del hecho maravilloso.

En *LOTR* podemos adscribir a esta categoría a Merry y Pippin, los dos hobbits que, después de ser secuestrados por los orcos en la escaramuza en la que muere Boromir, son rescatados por Bárbol (Treebeard), un Ent o pastor de árboles, que los conduce al bosque de Fangorn. Allí entran en un mundo fantástico, maravilloso, donde contemplan parte de una realidad con la que aún no habían tenido contacto. En este sentido pueden ser considerados como testigos de hechos maravillosos (*LOTR-TT*: 452):

They found that they were looking at a most extraordinary face. It belonged to a large Man-like, almost Troll-like, figure, at least fourteen foot high, very sturdy, with a tall head, and hardly any neck (...). But at the moment the Hobbits noted little but the eyes. These deep eyes were now surveying them, slow and solemn, but very penetrating. They were brown, shot with a green light. Often afterwards Pippin tried to describe his first impression of them.

‘One felt as if there was an enormous well behind them, filled up with ages of memory and long, slow, steady thinking; but their surface was sparkling with the present; like sun shimmering on the outer leaves of a vast tree, or on the ripples of a very deep lake. I don’t know, but it felt as if something that grew in the ground -asleep, you might say, or just feeling itself as something between root-tip and leaf-tip, between deep earth and sky had suddenly waked up, and was considering you with the same slow care that it had given to its own inside affairs for endless years’.

Sin embargo, desde el momento en el que son estos dos hobbits los que consiguen despertar las conciencias de Bárbol y de los demás Ents para luchar contra el mago Saruman (que los estaba destruyendo), y atacar la torre de Isengard, puede considerarse que también son los inductores o promotores de hechos maravillosos: movilizar a los Ents, unos seres pacíficos y legendarios, para que vayan a la guerra; algo que nunca había ocurrido con anterioridad (*LOTR-TT*: 475).⁴⁹

‘Of course, it is likely enough, my friends,’ he said slowly, ‘likely enough that we are going to our doom: the last march of the Ents. But if we stayed at home and did nothing, doom would find us anyway, sooner or later. That thought has long been growing in our hearts; and that is why we are marching now. It was not a hasty resolve. Now at least the last march of the Ents may be worth a song. Aye,’ he sighed, ‘we may help the other peoples before we pass away’.

b. El viaje a los infiernos: La aventura no siempre conduce hacia tierras y experiencias maravillosas. En ocasiones, los héroes se ven obligados a introducirse en mundos exóticos donde experimentan el horror, para rescatar a quienes sufren en él. Los descensos al Hades suponen un desafío a la muerte, un intento de alcanzar el triunfo en el mismo reino de los muertos. En estos parajes se observa cómo abordan esta empresa personajes mitológicos de la talla de Orfeo,

⁴⁹ Los Ents, al ser animados a la acción por los hobbits Merry y Pippin, atacan la fortaleza del mago Saruman. Este mago había traicionado su causa noble y se había aliado con el enemigo al que se había comprometido a derrotar. Por tanto, creó una industria de guerra en Isengard, utilizando cuevas para crear un ejército de orcos. Los Ents destruyeron estas instalaciones, neutralizando así la alianza de Saruman con Sauron.

Hércules y Teseo. En la mitología mesopotámica, Gilgamesh también desciende a los infiernos en busca de la inmortalidad, y en las Eddas nórdicas se narra un episodio de rescate en el inframundo protagonizado por Thor, dios del trueno.

En la trilogía de *LOTR*, es de nuevo el personaje de Aragorn quien demuestra que su carácter heroico ya se ha forjado al atravesar el Camino de los Muertos, atreviéndose a transitar por la vía que ningún otro hombre vivo había cruzado jamás. Es un camino por el que solamente puede transitar el legítimo rey en busca de un ejército sobrenatural que le proporcione una ventaja en la batalla que se avecina. Aragorn se ve forzado a reconocer su identidad de manera inequívoca, y a embarcarse en este nuevo viaje (*LOTR-RK*: 761-2):

‘Then, by your leave, lord, I must take new counsel for myself and my kindred. We must ride our own road, and no longer in secret. For me the time of stealth has passed. I will ride east by the swiftest way, and I will take the Paths of the Dead’.

‘The Paths of the Dead!’ said Théoden, and trembled. ‘Why do you speak of them?’ Éomer turned and gazed at Aragorn, and it seemed to Merry that the faces of the Riders that sat within hearing turned pale at the words. ‘If there be in truth such paths,’ said Théoden, ‘their gate is in Dunharrow; but no living man may pass it’. (...)

‘That road I will take, nonetheless,’ said Aragorn. ‘But I say to you, Éomer, that in battle we may yet meet again, though all the hosts of Mordor should stand between’.

‘You will do as you will, my lord Aragorn,’ said Théoden. ‘It is your doom, maybe, to tread strange paths that others dare not. This parting grieves me, and my strength is lessened by it; but now I must take the mountain-roads and delay no longer. Farewell!’

De manera indirecta, los demás personajes reconocen que él posee una serie de cualidades que lo distancian de los demás, y que lo hacen sobresalir, embarcándose en aventuras extrañas a través de caminos que a los demás les están vedados. Aragorn es el héroe, el que saca fuerzas de flaqueza, el que se atreve a internarse allí donde la necesidad lo obliga a ir, incluso en contra del consejo de sus compañeros y amigos, así como de sus propios deseos, adentrándose en aventuras que para algunos pueden ser consideradas temerarias.

III. Campeones y guerreros

El valor, la fortaleza en la lucha y la defensa de una causa justa son las cualidades más apreciadas en este tipo de personajes. Son precisamente estas virtudes las que permiten que, en opinión de Sánchez-Escalonilla, se le perdonen ciertas debilidades de carácter. A un campeón se le

considera un héroe cuando demuestra una fuerza y una destreza excepcionales en los enfrentamientos, defendiendo a su pueblo, o a una causa justa. Algunos de los héroes que corresponden a estos arquetipos los podemos encontrar en Aquiles, en Ajax, o en Ulises; éstos son personajes heroicos que, en ocasiones, muestran algunos rasgos poco dignos de un campeón.⁵⁰ Del mismo modo, en el cine existen claros ejemplos que podrían incluirse en este grupo de héroes, tal es el caso del hispano Máximo en *Gladiator* (Ridley Scott, 2000) y el escocés William Wallace en *Braveheart* (Mel Gibson, 1995).

En las aventuras de superhéroes sucede algo parecido, el propio término indica la posición de los campeones por encima del resto de los mortales. Por otra parte, la lucha de los superhéroes siempre se dirige contra supervillanos, y esto aleja cualquier consideración moral de la experiencia ética de los individuos comunes. Es como si sus combates tuvieran lugar en un mundo completamente ajeno al real, justificando cualquier ruptura de los códigos morales.

En los thrillers policíacos, los agentes, investigadores y detectives suelen ocupar el lugar de los campeones heroicos. Así sucede con los protagonistas de *Arma letal* (*Lethal Weapon*, Richard Donner: 1987), *El profesional* (*Léon*, Luc Besson, 1994), *U.S. Marshalls* (*U.S. Marshalls*, Stuart Baird, 1998) o *El negociador* (*The Negotiator*, F. Gary Gray, 1998). Todos ellos tienen motivos personales para llevar a cabo su misión, lo cual puede ocasionar que su imparcialidad se vea comprometida. Sin embargo, hacen gala de unos principios y un código moral que va a prevalecer a la hora de tener que tomar decisiones.

En el mundo de las competiciones deportivas, la deportividad siempre se ha considerado como muestra de un comportamiento caballeroso: es decir, con la honorabilidad propia de luchadores medievales, si atendemos al sentido estricto de la expresión. La perseverancia y la fortaleza son las virtudes más apreciadas en el contendiente deportivo. Películas como *Carros de Fuego* (*Chariots of Fire*, Hugh Hudson, 1981), *Elegidos para el triunfo* (*Cool Runnings*, Jon Turteltaub, 1993), *Rocky* (*Rocky*, John G. Avildsen, 1976) o *Evasión o victoria* (*Escape to Victory*, John Huston, 1981) son algunos ejemplos donde los protagonistas consiguen el éxito gracias a la renuncia y al sacrificio constantes, los cuales son vitales para una victoria que suele estar relacionada con retos personales. Esta visión más contemporánea enlaza con la opinión de algunos autores, que señalan que ante la escasez de modelos heroicos convincentes, en los últimos años se ha desvirtuado el concepto de héroe, siendo aplicado indistintamente al héroe épico, como a algún cantante, actor o deportista que durante un momento efímero sobresale por encima de los demás (Mondelo y Cuadrado, 2005: 637).

⁵⁰ Como el tratamiento del cadáver de Héctor por parte de Aquiles, el suicidio de Ajax al deshonorar su espada matando ovejas en un arrebató de locura por no haber heredado la armadura de Aquiles, o Ulises, a quien el propio Virgilio califica de tramposo en la *Eneida*.

En una historia como *LOTR*, en la que la trama está enmarcada por un conflicto bélico, resulta fácil encontrar ejemplos de comportamiento heroico en las numerosas escenas de lucha que se presentan. Es el caso de Aragorn, Gandalf, Gimli, Legolas, Faramir, Boromir, e incluso Sam, en distintos episodios bélicos. Diferentes episodios como el que transcurre en *La Comunidad del Anillo*, en el episodio de las Minas de Moria, cuando Gandalf los guía y salva de una muerte segura, o en la lucha en la que muere Boromir, sacrificando su vida para salvar a los Hobbits y que la Compañía pueda continuar con su misión. Encontramos otro momento destacado en la defensa desesperada del Abismo de Helm, donde todo aquel que puede empuñar una espada está dispuesto a luchar y a sacrificarse para intentar defender a hombres, mujeres y niños del pueblo de Gondor. Se hallan sitiados, y sin embargo, mientras todo parece perdido y existen momentos de desesperanza, cada individuo se compromete a hacer todo lo que sea posible para proteger a los suyos. También encontramos este comportamiento heroico en la batalla definitiva de la guerra del Anillo, en la ciudad de Minas Tirith, en la que la dama Éowyn toma parte junto al hobbit Merry. Quizá el caso más claro lo encontramos en el momento en el que los héroes deciden hacer frente a Sauron en su propio reino, y de esa manera distraer su atención del verdadero propósito de la misión, que es el de facilitar que Frodo destruya el Anillo. A pesar de contar con un ejército con las fuerzas mermadas, Gandalf propone atacar (*LOTR-RK*: 862):

His doubt will be growing, even as we speak here. His Eye is now straining towards us, blind almost to all else that is moving. So we must keep it. Therein lies all our hope (...). We cannot achieve victory by arms, but by arms we can give the Ring-bearer his only chance, frail though it be (...). We must push Sauron to his last throw. We must call out his hidden strength, so that he shall empty his land. We must march out to meet him at once. We must make ourselves the bait, though his jaws should close on us (...). We must walk open-eyed into that trap, with courage, but small hope for ourselves. For, my lords, it may well prove that we ourselves shall perish utterly in a black battle far from the living lands; so that even if Barad-dûr be thrown out, we shall not live to see a new age.

Es digno de mención que todos los personajes acceden a llevar este plan a cabo: Aragorn, Éomer, Imrahil, Gimli, Legolas, e incluso Pippin, quien, llegado el momento de la batalla final, sin ningún tipo de esperanza de sobrevivir, encuentra el coraje necesario para comportarse como un héroe (*LOTR-RK*: 874):

I wish Merry was here (...). We might die together, Merry and I, and since die we must, why not? Well, as he is not here, I hope he'll find an easier end. But now I must do my best.

He drew his sword and looked at it, and the intertwining shapes of red and gold; and the flowing characters of Númenor glinted like fire upon the blade. 'This was made for just such an hour'.

A pesar de ser una clasificación muy completa, plantea ciertas dudas al respecto de alguna de las categorías, como la de “autores y testigos de hechos maravillosos”. Se podría debatir hasta qué punto un mero testigo o espectador de un acontecimiento fantástico o maravilloso es un héroe, puesto que, como hemos visto en el anterior apartado, una de las características definitorias de un héroe es la de participar en los eventos que tienen lugar a lo largo de su aventura, y no la de ser un mero espectador. En cambio, sí que resulta útil como una catalogación general de los héroes, pero en ella se echa de menos una cierta concreción en modelos más concretos y funcionales (por ejemplo, el sabio anciano, o mago, no es -para este autor- realmente un personaje heroico, puesto que su función es en la mayor parte de los casos, la de aconsejar y ayudar al héroe).

Otra clasificación que debe ser tenida en cuenta es la presentada por Echavarría Molloy (2001: 127), que propone la organización de los héroes en dos grandes grupos: sacros y profanos. Los héroes sacros a su vez se pueden separar en históricos, legendarios y ficticios. Los héroes sacros (aquellos que merecen un tratamiento religioso) se dividen en divinos (Jesús, Buda), semidivinos, que son aquellos que predominan en los relatos mitológicos (tales como Hércules y Aquiles), y divinizados, que serían aquellos que alcanzaron la categoría de “divinos” (como César Augusto, Alejandro Magno o Luis IX de Francia). Los héroes profanos se pueden dividir a su vez en históricos (con ejemplos como Agamenón y Guillermo Tell), legendarios (con el Cid o Ulises como ejemplos más destacados), y ficticios salidos de la literatura (como Robin Hood o Superman).

Esta clasificación de nuevo resulta imperfecta, pues un héroe puede ocupar distintos lugares (Agamenón es un héroe tanto legendario como histórico al que hay que sumarle una naturaleza semidivina). Por tanto, podríamos pensar en realizar una catalogación en función de la naturaleza de sus acciones: guerrero, estadista, amante, deportista, músico, poeta, santo, civilizador, etc, aunque de nuevo habría personajes que se inscribirían en más de una categoría.

El autor de literatura fantástica J. S. Morin (2013) distingue entre siete tipos de héroes,⁵¹ que aplica de forma indiscriminada tanto a ejemplos literarios como del cine y las series de televisión. Para este autor, los héroes se dividen en:

⁵¹ Se puede encontrar más información acerca de este autor en su página web (ver bibliografía).

-El héroe perfecto: este héroe es un ejemplo de virtud, que personifica todo lo bueno que puede llegar a representar la humanidad. Presenta una gran fortaleza, tanto física como mental, es entregado, generoso, y se presenta con tal cantidad de atributos positivos que puede convertirse en una inspiración para el público, o hacer que este se considere en un plano inferior, puesto que nadie puede estar a la altura de la perfección de este héroe.

Este es el tipo de héroe que podemos encontrar en los cómics de superhéroes, la fantasía épica o en los cuentos de hadas. Algunos ejemplos de esta categoría son Superman, Ulises y el Rey Arturo.

-El inadaptado: debido a una serie de razones muy variada, este tipo de héroe es marginado socialmente, ya sea por ser miembro de una raza o religión diferente, o por sufrir alguna minusvalía que haga que sea excluido. El héroe inadaptado suele desconfiar de otros y tener un carácter tímido o amargado. A menudo suele aparecer un personaje que obtiene un cierto placer asegurándose de que este tipo de héroe permanece apartado de los demás.

A lo largo de su recorrido para convertirse en un héroe, el inadaptado encontrará algún modo de superar aquello que le hace diferente, o de convertir su diferencia en algo que puede ser usado en su beneficio. Este tipo de héroe aparece a menudo en la literatura para adolescentes, ya que es en esta etapa cuando se empiezan a acentuar las diferencias entre los seres humanos, y por ello es una clase de héroe que aparece también en historias en las que la justicia social es el tema principal. Uno de los ejemplos más claros que se pueden adscribir a esta categoría es el de Harry Potter.

-El veterano canoso: este tipo de personaje es un antiguo héroe, que se ve envuelto en nuevas aventuras en su vejez. Ya no ha de aprender nada, sino que actúa más como maestro de otros. No está en su plenitud, pero su amplísima experiencia lo convierte en un personaje imprescindible para el buen funcionamiento de cualquier historia heroica.

El héroe veterano suele funcionar de manera más efectiva en compañía de otros personajes, formándose un grupo de aventureros a su alrededor. De hecho, es su gran experiencia lo que hace de este personaje imprescindible a la hora de transmitir información acerca de su misión y de las particularidades de los territorios que van atravesando, tanto a los demás personajes como al propio lector o espectador.

Este personaje puede actuar también como líder del grupo, ya sea como guía, haciendo posible la victoria en la aventura, o sirviendo como inspiración a su muerte. Ejemplos de este héroe son Gandalf (*LOTR*) y Obi-wan Kenobi (*Star Wars*, George Lucas, 1978).

-El hombre común: este héroe suele ser aquel con el que el público se identifica con más facilidad. Es el héroe que está en el lugar apropiado, en el momento correcto, y toma la decisión acertada. Este personaje se siente en todo momento como la persona menos adecuada para llevar a

cabo cualquier tipo de aventura, puesto que en principio no posee ninguna cualidad especial, ningún poder, ni ninguna señal que muestre que ha sido escogido por el destino para llevar a cabo grandes hazañas. El ejemplo más claro lo podemos encontrar en el personaje de Bilbo Baggins (*LOTR*).

-El anti-héroe: En algunas ocasiones, el papel de héroe debe ser asumido por un personaje sin ninguna pretensión heroica. A regañadientes, y obligado por las circunstancias, este personaje llevará a cabo la tarea encomendada, pero bajo promesa de una recompensa o premio. El anti-héroe carece de muchas de las virtudes heroicas, y a menudo se caracteriza por su codicia, egoísmo, brutalidad, incluso crueldad, aunque en muchos casos subyace un deseo de ser mejor y una simpatía por determinados personajes que le llevan a obrar de una determinada manera. Como ejemplos, podemos citar a Han Solo (*Star Wars*) o a Raistlin Majere (*Chronicles of the Dragonlance*, Margaret Weis y Tracy Hickman, 2000).

-El prodigio: este tipo de héroe surge como poseedor de un gran potencial, que se llega a utilizar si las circunstancias permiten que se desarrolle. El prodigio no está entrenado, y necesita aprender todo lo necesario para aventurarse en el mundo en el que se va a llevar a cabo la aventura. Ha de ir experimentando poco a poco lo maravilloso de sus poderes según se le van revelando, y descubrir, así, por qué es especial. En este caso, la aventura supone un viaje de iniciación en el que el héroe se descubre a sí mismo. Ejemplos claros de este tipo de héroe son Luke Skywalker (*Star Wars*), y Paul Atreides (*Dune*, Frank Herbert, 1965).

-El no-héroe: este tipo de héroe es muy similar al tipo de héroe ya comentado conocido como hombre común, con una diferencia importante: pocas veces acaba siendo un héroe de verdad. En casi todas las ocasiones, el no-héroe está en los lugares equivocados en los momentos inoportunos, y su falta de habilidad sirve más para entorpecer la causa de la justicia y el bien que para ayudar. Al final de la aventura, ya sea por una cuestión de azar o por la intervención de un tipo de héroe más tradicional, la situación se resuelve, y el no-héroe recibe el mérito de la acción. Lo habitual es que este tipo de héroe se encuentre en obras poco serias o con tintes cómicos. Como ejemplos, podemos destacar al Inspector Clousseau (*The Pink Panther*, Blake Edwards, 1963), o el Inspector Gadget (serie de animación de 1983-1986; película de David Kellog, 1999).

A modo de resumen, podemos reflexionar acerca de que la mayor parte de las clasificaciones de tipos de héroes pecan de un excesivo conservadurismo, basadas como están en los clásicos grecorromanos, y dejan un tanto de lado, o dibujados de un modo superficial, los tipos de héroe moderno. En algunos casos, como podíamos comprobar en el apartado dedicado a elaborar una definición de héroe, se señalan un tipo de característica, o más aún, una serie de acciones o funciones que un protagonista debe realizar para poder ser considerado un héroe. Este es el caso de Campbell, Lord Raglan y Vogler, quienes más que definir lo que es un héroe, o un tipo de héroe en

concreto, se centran más en el periplo vital del mismo, estableciendo una serie de pasos en la vida de cada protagonista, que tendrán que darse para la consideración de éste como el héroe de una historia.

Por tanto, creo que es oportuno, a la hora de considerar hacer un análisis de las características heroicas de los personajes que aparecen en la saga del Anillo de Tolkien, el elaborar una clasificación clara de arquetipos heroicos, que condensen y amplíen las coincidencias de las diversas clasificaciones, y eliminen aquellas partes superfluas, confusas o inconsistentes, además de completar las definiciones existentes de manera que se cree una base firme para el análisis posterior.

3.3.2. Propuesta de clasificación

Una vez que se ha conseguido clarificar la definición de lo que es un héroe, es importante darse cuenta de que existen varios tipos de héroe, que poseen diferentes características, y distintas maneras de enfrentarse a la aventura. A lo largo de cada misión, se presentan numerosas situaciones en las que los héroes someten su voluntad y sus valores a pruebas complejas, donde cada protagonista puede manifestar numerosas posibilidades de reacción.

También hay que tener en cuenta el hecho de que la materia de estudio de este capítulo abarca un marco temporal muy extenso, ya que se remonta a las obras de Homero, en el siglo VIII a. C., y comprende ejemplos de la literatura y el cine que llegan hasta nuestros días. Debemos ser conscientes de que la percepción que una sociedad tiene de sus héroes es particular. Si bien algunos rasgos de comportamiento o valores pueden ser transmitidos a lo largo de los siglos como el epítome del comportamiento heroico, cada momento histórico ha producido ciertas variaciones que es oportuno estudiar.

Vistas las anteriores clasificaciones, estas se revelan como incompletas o inadecuadas para aplicarlas de una manera general a cualquier ejemplo de literatura en el que queramos identificar si los protagonistas pertenecen a un arquetipo heroico determinado. Por tanto, proponemos la siguiente clasificación de tipos heroicos, que podemos encontrar en diferentes ejemplos literarios y cinematográficos, y que aportan una diversidad muy interesante desde el punto de vista del análisis de los personajes.



Figura 2. Clasificación de los héroes de la saga del Anillo. Fuente: Elaboración propia.

a. El héroe épico

El ideal del heroísmo ha sido, desde hace siglos, una fuente de inspiración para el ser humano. El héroe posee cualidades nobles que son universalmente admiradas, como el valor, la sabiduría, el patriotismo, la generosidad, la amabilidad y la disposición al autosacrificio. El concepto de héroe épico ha de considerarse, en el dilatado proceso de la poesía narrativa, como un concepto mudable, no fijo, sometido a esa variabilidad que es, según Todorov, “indicio propio de la historia de la literatura” (1972: 68). Por tanto, habremos de considerar dos referentes a la hora de hablar del héroe épico. En primer lugar, el modelo que nos proporciona la literatura épica de la Grecia clásica, y, en segundo lugar, la transformación que este arquetipo sufrió a lo largo de la Edad Media, y que más adelante tendría una repercusión importante en la literatura romántica del siglo XIX.

El héroe épico es fruto de la sociedad a la que pertenece. Es un ejemplo de los valores éticos y morales de una comunidad que lo venera y preserva en la memoria colectiva. La trascendencia será una de las obsesiones de este tipo de héroe, y que determinará su carácter, otorgándole una duración en el tiempo y en la memoria de la sociedad. Esta ansia por ser recordado hace que el héroe se comporte como un ser virtuoso y que posea una fortaleza -ya sea física o intelectual- que le ayude en esta aspiración hacia la perfección en todas las tareas que se proponga. De esta manera, se incorpora el elemento de la acción como una característica más propia del héroe épico.

El héroe épico, es aquel que se enfrenta a grandes peligros, consigue su objetivo y regresa victorioso, ya sea habiendo salvado el reino, conseguido un tesoro, un arma poderosa, un objeto maravilloso que traiga la prosperidad a su pueblo o rescatado a una princesa. Su disposición favorable a la defensa de los más débiles es muy recurrida, realizando estos actos de manera altruista. El héroe épico ha sido entrenado como guerrero o soldado, y sigue un código de honor por el cual está dispuesto a sacrificar su vida. Este tipo de héroe se caracteriza por poseer unas características que la sociedad admira y a menudo desea imitar: una gran fuerza física, inteligencia, valor, nobleza y lealtad, así como el deseo de salir siempre victorioso de cualquier aventura o situación

Este tipo de héroe suele luchar por una causa noble, ya sea por aquellos que no pueden defenderse a sí mismos (tales como mujeres, ancianos y niños), como por preservar un estilo de vida o una sociedad, o por su propio honor. A este respecto, el héroe épico suele ser considerado por encima del hombre corriente, aunque suele tener debilidades, deseos e inquietudes como cualquier otra persona, como son el deseo de ser amado y respetado por su propio pueblo, de poseer riqueza o desahogo económico, una familia e incluso hijos que sigan sus pasos. Posee también el deseo de sobresalir y destacar de entre sus congéneres de alguna manera, así como el de no caer en desgracia ni deshonorarse a sí mismo o a su familia.

Una definición de lo que supone ser un héroe en las obras épicas clásicas la describe el filósofo Fernando Savater: “Héroe es quien logra ejemplificar con su acción la virtud como fuerza y excelencia” (2009: 136). De esta manera, este autor aúna la búsqueda de la perfección con la virtud como característica principal. Otra definición precisa nos la proporciona el diccionario Merriam-Webster: “hero is: 1. a: a mythological or legendary figure often of divine descent endowed with great strength or ability b: an illustrious warrior. 2. a: the principal male character in a literary or dramatic work b: the central figure in an event, period, or movement”. En este caso las dos primeras acepciones de la entrada son las que más se corresponden a la idea del héroe épico, al señalar en primer lugar su relación con una divinidad, en segundo lugar cualidades que resultan sobresalientes (fuerza y habilidad), y en tercer lugar su carácter de guerrero famoso.

La profesora Lilian Furst apuntaba además que el héroe épico es el protagonista de su propia historia, que existe para su glorificación individual, y que eclipsa a -cualquier otro personaje: “the epic hero [is] also in the technical sense of the chief protagonist in a work [...] He stands squarely in the centre of works that exist primarily for the presentation of this character who overshadows others almost to the point of exclusion. Characterization is concentrated on him” (1976: 55,56).

La noción occidental del heroísmo y de la figura de los héroes proviene de la Grecia clásica (Bowra, 1952: 2). En la Poética, Aristóteles consideraba la comedia, la tragedia y la épica, y definía a los héroes como “mejores que los hombres ordinarios” (2006: 15). El héroe épico es aquel que aparece en las grandes historias de la literatura, tales como la *Iliada*, la *Odisea* o la *Eneida*. En estas obras clásicas, el héroe suele ser un personaje semidivino, emparentado con alguna divinidad, y que posee cualidades superiores a las de los demás seres humanos. De manera habitual, este héroe posee unos principios inamovibles, que no puede permitir de ninguna manera que se comprometan sus valores. Está condicionado por las nociones de honor y grandeza, y persigue que sus acciones lo conduzcan a una cierta inmortalidad, ya sea mediante su ascensión al Olimpo, o a través de la perpetuación de sus hazañas a través de la literatura (Nagy, 2006: 78).

El héroe épico es valeroso, honorable y dispuesto a emprender cualquier misión peligrosa. Según Childs y Fowler, la aparición de este tipo de personajes en la épica de Homero ha supuesto un cambio en su estatus: “they have turned into aspects of literary structure, whose existence is just for the sake of the literary whole. From that time, the hero has always played the leading role and preserved his mythic status” (2006:106). Al ser codificados en una obra literaria del estilo de la *Iliada*, los héroes épicos han pasado de ser personajes históricos o incluso literarios, a convertirse en arquetipos, modelos imitados a lo largo de la historia de la literatura universal.

La obra literaria más antigua en la que se presenta a un héroe épico pertenece a la tradición de las leyendas sumerias: *La epopeya de Gilgamesh*, datada alrededor del siglo VII a. C. (Hourihan, 1997: 10). En la literatura occidental, la *Iliada* es la primera fuente en la que aparece la figura del héroe épico (Miller, 2000: 70), relatando la historia de los últimos años de la guerra de Troya. En *The Hero with a Thousand Faces*, Joseph Campbell señala que “the standard path of mythological adventure of the hero is a magnification of the formula represented in the rites of passage: separation - initiation - return: which might be named the nuclear unit of the monomyth” (1949: 28). Para este autor, el héroe épico sale de un mundo común a una esfera de maravillas sobrenaturales. Encuentra fuerzas contrarias, pero cuando la aventura finaliza, se alza con la victoria, volviendo a su hogar con el poder de otorgar algún tipo de favor o bendición a su comunidad. De esta manera, se completa el viaje del héroe y este regresa más maduro y con un mayor conocimiento del mundo, listo para convertirse en un líder de su comunidad.

Como hemos visto en el apartado 2.1, el viaje del héroe propuesto por Campbell nos sirve como una herramienta muy útil para identificar al héroe épico en cualquier historia:

a) El héroe épico suele tener un origen sobrenatural o inusual, hecho que los diferencia de los demás desde su nacimiento. A menudo son descendientes de un linaje real que los une a gobernantes y héroes del pasado, aunque en ocasiones hayan sido criados como huérfanos, ignorando esta herencia familiar.

b) Este tipo de héroe se ve empujado a vivir una aventura que lo separa de su entorno habitual. Tras un rechazo inicial de la aventura, reciben la ayuda de un mentor o guía, quien les proporciona un amuleto, un arma especial o una información privilegiada que será de inmensa ayuda a lo largo de la aventura. Su aventura se desarrolla en lugares desconocidos e inesperados estableciendo así una separación entre el mundo al que pertenece su vida cotidiana y el mundo sobrenatural.

c) El héroe épico, una vez abandonado el mundo ordinario, es iniciado en su nuevo papel a través de una serie de pruebas, con las que habrá de probar su valía. Para superar las pruebas, deberá vencer a criaturas monstruosas, sobrevivir a guerras, tormentas u obstáculos físicos que se irán presentando en su camino. A menudo, los héroes llegan a un punto cercano a la derrota, momento en el que se ven incapaces de llevar a cabo su misión. Es aquí cuando afloran sus miedos, dudas, su parte más humana, que son las características con las que el público se identifica. Finalmente, el héroe épico consigue superar esta debilidad y consigue salir victorioso.

d) El héroe regresa a su hogar, cruzando de nuevo del mundo extraordinario o sobrenatural donde ha tenido lugar la aventura, a su mundo ordinario. El héroe se ha visto transformado, ya sea gracias a un despertar de su conciencia, o a la adquisición de una sabiduría que le ha hecho madurar y ver el mundo de otra manera. Este arquetipo heroico será un elemento importante de cambio de la sociedad en la que vive, gracias a alguna clase de tesoro, elixir, reliquia o conocimiento especial que resulta necesario para que este cambio se produzca.

Es importante destacar que en la mayor parte de las historias de búsqueda tradicional (quest stories), el héroe desea llevar a cabo esta búsqueda. Incluso cuando el resto de los personajes no tienen un especial interés en involucrarse en la aventura, el héroe épico tiene confianza en el éxito de la misión, y está entre los primeros en presentarse voluntario (Auden, citado en Zimbardo, 2004). El héroe épico quiere alcanzar un objetivo o ideal concreto por el que habrá de superar una serie de obstáculos y no ceder ante las dificultades o momentos de flaqueza que puedan presentarse durante la aventura.

El filósofo Friedrich Hegel propuso una clasificación de los héroes en tres categorías, en las que presenta al héroe épico, el héroe trágico y el héroe dramático (1947: 79). Nos centraremos en este apartado en la primera de estas categorías, en la que Hegel nos presenta dos representantes

arquetípicos: Aquiles y Ulises. En estos personajes se produce la convergencia de los conceptos de “héroe” y de la “épica:” en el caso de Aquiles, se presenta a un héroe monolítico e intransigente que escoge de manera consciente la muerte sobre la vida si ello conlleva el que su nombre sea recordado eternamente en la poesía épica (*Ilíada* IX: 413). Es un hombre de principios inmovibles, que no permite que sus valores se vean comprometidos, ni siquiera por la necesidad de salvar a su pueblo.⁵² La historia de Ulises, sin embargo, nos presenta un héroe más versátil. La historia que se narra en la *Odisea* es la del regreso de Ulises a su patria tras la guerra de Troya. Tiene casi un tono ritual y místico, pues es una metáfora del regreso del infierno y de reintegración en la sociedad.

Tanto para Campbell como para Hegel el héroe es la figura central sobre la que recae todo el peso de la acción. Esta perspectiva considera las acciones del héroe como los factores determinantes de este tipo de personaje. Sus objetivos, y según estos, sus acciones, son lo que coloca al héroe en el foco de la historia. Aristóteles establecía que la tragedia no es la imitación de los seres humanos, sino de la vida y las acciones del hombre. El objetivo a cumplir es algún tipo de acción. Clasificamos a los héroes en categorías concretas según su personalidad, pues consiguen la felicidad (o lo contrario) según sus actos, ya que tanto la alegría como la tristeza dependen de la acción: “Thus, human beings attain their character through their actions, which are the objective of the tragedy, and the objective is of most importance” (Aristóteles, 2006: 27). Lord Raglan coincide con este concepto al añadir su convicción de que el héroe es un modelo por sus actos, y no simplemente por sus ideas: “heroism is the ideal, not of supreme moral perfection, but of supreme functional efficiency that lightens the path of human kind” (Raglan, 1956: 146).

Para definir al héroe épico clásico será necesario centrarse en determinados rasgos o motivos que explicaremos a continuación. En la época clásica suele ser un hombre mortal, nacido de la unión entre un mortal y un ser divino, que a causa de esta ascendencia adquiere la categoría de semidiós. En ocasiones, este tipo de héroe ha nacido rodeado de ciertas circunstancias particulares que determinan su porvenir. Fruto de su herencia divina, tiene una serie de cualidades que lo sitúan por encima de los demás seres humanos, superándolos ya sea física o intelectualmente. El héroe épico asume su destino heroico, recorriendo un camino iniciático en el que se irá educando, teniendo que superar una serie de pruebas hasta llegar a su momento de éxito. Para lograrlo, contará con la ayuda de los dioses y una serie de ayudantes o compañeros en su aventura. Su meta es habitualmente una causa justa a la que se entrega completamente sin obedecer ninguna regla de la sociedad excepto las suyas propias. Por este motivo, es un individuo asocial, que se caracteriza por su soledad (Sellier, 1970: 14-22).

⁵² Al sentirse insultado y deshonrado por Agamenón, Aquiles rehusó luchar contra el ejército de Troya, permitiendo que su amigo Patroclo ocupara su lugar entre las tropas. Patroclo murió en la batalla, y Aquiles se sintió responsable de esta muerte, que se produjo por su negativa a ayudar a su propio pueblo en la batalla.

El héroe épico es el personaje central de una historia cuyo propósito es enseñarnos una lección acerca de cómo vivir y morir. Campbell define este tipo de héroe como “the man or woman who has been able to battle past his personal and local historical limitations to the generally valid, normally human forms” (1949: 18). En este sentido, las acciones del héroe épico simbolizan un deseo de trascender, como apunta Bowra: “[the hero’s actions] represent man’s ambition to pass beyond the oppressive limits of human frailty to a fuller and more vivid life” (1952: 4). El héroe vive empujado por la idea de que su honor se debe a su cualidades naturales superiores, lo que no es suficiente para considerarlo un héroe a no ser que las utilice en algún cometido honorable. La historia del héroe épico es la de cualquier individuo que se preocupa por reconocer su lugar en el universo, aprender el significado y el propósito de la vida, y tener un objetivo que cumplir. Las acciones que este héroe lleva a cabo suponen no solo la consecución de este objetivo, sino también el ascenso moral del propio individuo, otorgándole a la vida del héroe épico una perspectiva de exploración de los límites de la existencia humana.

En la época medieval, el héroe épico continúa siendo el centro de la historia, heredero de la tradición homérica. Sus hechos de armas, sus relaciones, así como la actitud ante el peligro y los diferentes enemigos que se encuentran son el centro de interés de las historias épicas. Según Jean Flori (2001: 100), el enfrentamiento en la batalla suponía el mejor modo para que los caballeros medievales imitasen a los héroes de la literatura clásica:

Sólo así podían entrar en el juego el público perspicaz y los caballeros mismos, identificarse con los héroes e intentar imitarlos, como sucedió realmente. Los poetas, para agradar al público, decidieron deliberadamente eliminar de la realidad todo aquello que no estaba conforme con el mundo, con los hábitos, con las costumbres o con los ideales de la caballería sobre la que ese público concentra toda su atención.

En la época medieval, el héroe épico reunía las características propias de un guerrero brutal capaz de las mayores proezas en el campo de batalla, con un cortesano capaz de aplicar los valores de un código de honor casi religioso (Honegger, 2010: 63):

One of the characteristics that make the medieval knight especially attractive is his ability to combine the seemingly contradictory elements of savage strength and refined courtliness – or, to use a medieval metaphor, his ability to be a lion on the battlefield and a lamb in the hall. The idea of a “killing machine” able and willing to practise self-restraint and following a moral code has exerted a profound fascination on authors of medieval romance.

Resulta curioso señalar que, si bien la literatura y el cine han potenciado esta idea del caballero medieval, pocos eran los que realmente podían aspirar a vivir según esta idea de elevada respetabilidad. Esta idea del “guerrero moral” es fruto principalmente de la fantasía medieval. Más allá de esta idealización, se nos presenta un caballero épico que no es más que un soldado ávido de demostrar su eficiencia en el manejo de las armas. Aunque no solamente se trata de mostrar el valor del héroe épico, sino también de hacer que esta demostración esté incluida en un conflicto en el que el protagonista debe mantener su honor, o recuperarlo. Este es el caso del *Romance de Mio Cid*, que según Pedro Salinas (1983: 24), es una historia de honor que ha de ser descubierta poco a poco, un tanto escondida entre las descripciones de las batallas que presenta:

Detrás de las gestas del poema hay un motivo de acción constante, un tema espiritual, que lo mueve todo, la honra del caballero. Sucesos de la honra, ése es el Cantar del Cid. Desgraciada por el destierro, la recupera el Campeador a punta de lanza, de energía y dignidad. (...) Las peripecias y peligros de los personajes sólo se entienden por entero, si en ellas se leen entre las líneas de batalla y aventura, las peripecias del honor.

El héroe épico se representa como un vasallo, atendiendo a las características del caballero medieval histórico (más aún cuando sucede que alguno de estos héroes literarios tiene un referente histórico real, como es el caso de el Cid). Esta dependencia hacia un señor feudal (el Cid hacia Alfonso VI, Roland hacia Carlomagno, Gawain o Perceval hacia Arturo) es un rasgo constante en la épica medieval, puesto que como vasallos, los héroes épicos deben aumentar el poder de su rey, y mostrar su lealtad honrándolo en todo momento, ya que de ello depende su propio honor.

Desde la antigüedad clásica, el héroe épico se ha representado como un guerrero fuerte y prácticamente invencible. A pesar de ello, no lucha contra su destino, pues lo que anhela es el reconocimiento de su valor, y el deseo de la inmortalidad de su nombre, adquiriendo una fama que le sobreviva. Una de las maneras de obtener esta inmortalidad en el recuerdo se consigue en la época medieval a través de la lealtad hacia el señor. Por tanto, sintetizando lo expuesto hasta ahora, el héroe épico medieval se muestra como un guerrero y súbdito, se pone al servicio de la comunidad manteniendo la lealtad a su señor, mientras se preocupa en todo momento por mantener y ampliar su fama y su honor. Los rasgos humanos de cada uno de estos héroes son los que aportan el toque de originalidad que los diferencia, y, “nos recuerdan que son producto de la conciencia social de su autor en un momento particular” (Lobato, 2009: 116).

El héroe épico es un símbolo, un reflejo de la visión que tenemos de nosotros mismos: “an image of ourselves” (Brombert, 1999: 2). El viaje del héroe revela de una manera metafórica la existencia de una realidad a la que pertenece el ser humano, y su deseo por explorar otras realidades que se hallan más allá de su área de experiencia. En palabras de Campbell, “myth is a directing of the mind and heart, by means of profoundly informed figurations, to that ultimate mystery which fills and surrounds all existences” (1949:148). Al tomar la iniciativa para resolver este misterio de la existencia y conocer la realidad de su propia existencia, el héroe sirve también de advertencia a la humanidad. Un ejemplo de esta circunstancia la encontramos en Sir Gawain, el héroe épico del romance medieval *Sir Gawain and the Green Knight*. Esta historia nos presenta el viaje de un héroe, que además de tener una finalidad física (la de encontrar al Caballero Verde), supone un viaje de aprendizaje acerca de sí mismo y de su papel en la sociedad en la que vive. Gawain “achieves a self-discovery [...] important lesson about the realities of human existence and the frailties of his own knightly code” (Bloom, 2009: 204).

El héroe épico entonces se conforma en el imaginario universal como un personaje, dotado de unas cualidades extraordinarias, que lo sitúan muy por encima del resto de los seres humanos. Puede actuar movido por ideales de gloria y honra para sí mismo, o procurando engrandecer todavía más a su señor, en cuyo caso el héroe también se vería beneficiado. De cualquier forma, el fin que mueve a estos héroes es el de realizar grandes gestas para mejorar la situación de la sociedad en la que viven. Ya sea derrotando a un monstruo o a un enemigo amenazador, recuperando un tesoro místico o un elixir milagroso, rescatando a una princesa o defendiendo al reino, el héroe épico cumple una función de servicio a la sociedad. A través de sus aventuras llegará a conocerse mejor a sí mismo, el mundo en el que habita, y el lugar que ocupa en la sociedad, sirviendo su periplo como un instrumento de perfeccionamiento personal que le aportará la inmortalidad, ya sea entendida como perpetuación de la memoria a través de la narración de las hazañas en la literatura, o como recompensa espiritual a una vida virtuosa.

b. El antihéroe

El concepto del antihéroe posee una extensa tradición literaria. El crítico J. A. Cuddon (1992: 43) apunta que la idea de la antítesis de un héroe aparece ya reflejado en la comedia griega clásica. Sin embargo, la aparición de la figura del antihéroe tal y como se entiende actualmente (un personaje que sobresale por su oposición a la mayoría), se produce a finales del siglo XVIII y en la primera mitad del siglo XIX. Es en pleno Romanticismo cuando los cambios políticos y sociales fueron perfilando la figura del antihéroe. Según la investigadora Radka Mikulaková (2009: 22),

The dark era of radical political changes and social disturbances brought a new type of a character whose unfulfilled ideas led to their strong feelings of dissatisfaction and frustration raised by their strong individuality. Their negativism finally led to a desperate act threatening themselves or the others or both.

Un antihéroe es un personaje muy diferente al héroe épico, su antítesis en diversos aspectos. La definición más sencilla la podemos encontrar en el diccionario *Merriam-Webster* (que recoge la primera utilización en el año 1714 del término en la lengua inglesa), donde se nos explica que un antihéroe es un personaje opuesto al héroe: “a main character in a book, play, movie, etc., who does not have the usual good qualities that are expected in a hero. A protagonist or notable figure who is conspicuously lacking in heroic qualities”. Otros diccionarios se refieren al antihéroe en términos similares: “a protagonist who lacks the attributes that make a heroic figure, a nobility of mind and spirit, a life or attitude marked by action or purpose, and the like” (*Dictionary Reference*). En la misma línea está el *Oxford Dictionary*, quien en la entrada “anti-hero” propone la siguiente definición: “A central character in a story, film, or drama who lacks conventional heroic attributes: ‘with the age of the anti-hero, baddies and goodies became less distinguishable from one another’.” Es precisamente este diccionario quien apunta que la fuente literaria más antigua en la que aparece el término antihéroe es la novela *The Lover*, escrita por Sir Richard Steele en 1715. En ella, el autor se queja de cómo las nociones de galantería han cambiado al observar que los hombres que persiguen los favores de las mujeres son insensibles al amor, y no respetan a las damas (1715: 13):

I shall enquire, in due time, and make every Anti-Heroe in Great Britain give me an account why one woman is not as much as ought to fall to his share; and shall show every abandoned wanderer, that with all his blustering, his restless following every female he sees, is much more ridiculous.

Podemos encontrar otros ejemplos de la figura del antihéroe en la literatura del siglo XVIII. Al contrario de lo que sucedía con la literatura clásica, en la que los protagonistas pertenecían a la nobleza o poseían un carácter semi-divino, un personaje como *Moll Flanders* (Daniel Defoe, 1722), es un anti-ejemplo de un héroe protagonista en el sentido convencional del término, puesto que el personaje principal es una ladrona y una prostituta. *Tom Jones* (Henry Fielding, 1749) también sería un prototipo de antihéroe según la Enciclopedia Británica, en este caso adscrito a la tradición de la

narración picaresca.⁵³ En este caso, la novela, de estructura episódica, refleja una serie de aventuras picarescas -narradas primero en un tono cómico y más tarde, según va descubriendo la naturaleza del mundo que le rodea, mucho más serio-, que le ocurren al protagonista en su viaje hacia Londres, así como su reacción a esas experiencias. Ello le ayuda a crecer y a adquirir un conocimiento del mundo del que carecía al inicio de su viaje. Podemos encontrar otros antihéroes literarios en la obra de Herman Melville (*Bartleby the Scrivener*, 1853), uno de los primeros ejemplos de resistencia pasiva, y en la de Primo Levi (*If This is a Man*, 1947), que nos presenta un ejemplo de antihéroe por inacción, que no se ve invadido por la ilusión del heroísmo. En este último caso, Levi describe la condición humana en su forma más degradada, relatando las prácticas crueles del régimen nazi en el campo de Auschwitz.

Sin embargo, aparte de estas descripciones históricas, conviene hacer algunas precisiones. El hecho de incluir a este tipo de personajes en una clasificación de héroes ya nos indica que no están desprovistos de todas las cualidades heroicas, sino que lo que los hace diferentes con respecto al héroe épico es su imperfección, y su complejidad moral, que cuestiona los límites de su integridad. El antihéroe se halla en una posición compleja, siendo al mismo tiempo no-heroico y protagonista. Si el protagonista no sigue los rasgos heroicos tradicionales, recibe el nombre de antihéroe. Según E. Quinn (2006: 28-29), un antihéroe es “the principal character in a play or novel who exhibits qualities the opposite of those usually regarded as ‘heroic’.” Sin embargo, esta explicación no es suficiente para determinar quién es un antihéroe y quién no. Con una generalización como esta, un villano se podría convertir en un antihéroe.

El antihéroe es un héroe imperfecto, que puede estar del lado del bien, pero sus intenciones suelen estar ocultas, y sus motivaciones pueden ser complejas. En la definición de Nicolás Casariego (2000: 10), el antihéroe es “un personaje que desempeña las mismas funciones propias del héroe tradicional, pero que difiere en su apariencia y valores”. Para este autor, el antihéroe surge como una necesidad de la realidad, puesto que es “hijo del pesimismo”. Como tal, nace como respuesta a un presente no deseado, y vive sin ninguna promesa de futuro.

El antihéroe se ve motivado por el dolor de la pérdida, del desengaño o por una búsqueda de redención. Esta clase de personajes encuentran la justificación para sus actos en sus circunstancias personales, y por ello actúan de un modo totalmente ajeno a los valores que rigen una sociedad. Esta circunstancia podría hacer pensar que el antihéroe se sitúa en un plano cercano al del villano en cualquier tipo de historia. Sin embargo, el antihéroe se enfrenta a la injusticia, pero con unos principios que tienen una razón de ser personal e íntima. Sufren en primera persona los males de la sociedad en la que viven y, aunque su comportamiento no sea un ejemplo a seguir como sí lo sería

⁵³ Los diccionarios consultados para la entrada “antihero” están disponibles en internet en su edición online: Diccionario Merriam-Webster, Dictionary Reference, Oxford Dictionary y Encyclopaedia Britannica (ver bibliografía).

en el caso del héroe épico, el público percibe a los antihéroes de una manera más cercana, puesto que padecen como cualquier otra persona. Son más creíbles, más próximos que los héroes perfectos con cualidades casi sobrehumanas, que nos muestran ejemplos a seguir, pero que parecen estar de alguna manera por encima del sufrimiento de las personas normales. Según la opinión de Cusatis (2010: 13):

The good warrior/hero in myths becomes the passive soldier/antihero in modern writing who is still considered to win some sort of heroic victories, but now by “not fighting”. In post-war literature, that is why the hero whose vices outweighed his virtues...[is now called the modern antihero who is] a flawed but morally conscious character who becomes disillusioned with authority.

Ser un antihéroe supone reconocer el mal ajeno, al mismo tiempo que se es consciente del mal que hay en su interior. De esta situación surge el deseo de hacer el bien, teniendo siempre presente que la maldad existe en todas partes. En palabras de Izibene Oñederra (2014: 17),

El siglo XX es una época, en donde todo puede suceder, en la cual el hombre ha tenido que sobrepasar sus propios límites para poder superarse y alcanzar un nivel científico muy importante, el héroe cambia, se convierte en el símbolo de la desesperación del hombre ante la enajenación deshumanizadora, usando como instrumento la ironía con el fin de auto-conocer sus pasiones y relajarse, de burlarse de sus propios actos. Se le da un nuevo giro, en el que a éste le toca contar sus propias aventuras llenas de un humor negro, ideas críticas e imágenes corrosivas.

El antihéroe resulta entonces un producto de su época, que refleja la confusión y ambivalencia moral de la sociedad en la que aparece y que al mismo tiempo ha decidido vivir alejado del resto del mundo, en los márgenes de esa misma sociedad. Cree en la individualidad y vive según sus propias normas, no creyendo o directamente despreciando las normas establecidas, puesto que considera que de alguna manera han fallado. Se genera entonces un individuo autosuficiente, que se conforma con lo que posee sin ilusiones ni esperanzas, con una marcada indiferencia e indolencia hacia el resto de la sociedad. Este tipo de héroe se acostumbra a vivir en el tedio, el hastío, la desilusión, reduciendo el valor de la vida humana al mínimo.

La concepción del heroísmo de los siglos XX y XXI se diferencia en gran medida de la idea del héroe clásico. Actualmente, el ser considerado un héroe supone sobrevivir día a día,

manteniendo la integridad y la identidad en un mundo cuyas directrices morales y valores se van diluyendo cada vez más. Resulta complicado mantener esta integridad en una sociedad en la que se considera legítima cualquier postura individual que se adopte, en vez de que la actitud de los individuos se ajuste a las normas sociales establecidas. Es en este contexto en el que podemos situar las figuras antiheroicas. En palabras de Hassan (1995: 59), el antihéroe “appears primarily in the guise of the victim, not acting but acted upon by the world”. No es el dueño de sus acciones, sino que se ve empujado a reaccionar de una determinada manera movido por políticas y autoridades crueles.

El hecho de presentar a un antihéroe como protagonista de una historia le proporciona a ésta una mayor profundidad, puesto que a través de este tipo de personaje se pueden representar defectos de la sociedad y aspectos de la debilidad humana. El antihéroe recibe un tratamiento preeminente después del protagonista (cuando no lo es directamente), y suele ser representado como una amalgama del bien y del mal. En vez de presentarnos a dos individuos que personifiquen los dos extremos, el antihéroe reúne estas dos vertientes y de esta manera nos muestra los conflictos de la naturaleza humana que pueden ocurrir en el interior de una persona. De esta manera, nos podemos identificar de una manera más efectiva con el antihéroe, pues nos muestra un tipo de héroe acorde con la sociedad actual a través del sufrimiento y el dolor de un individuo. Nos alejamos del concepto del héroe clásico, ideal, que parece encontrarse en un plano existencial superior, para centrar nuestra mirada en un héroe cercano, creíble debido a sus defectos y que persevera siendo fiel a su naturaleza y a su propio sistema de valores. Según el profesor Scott Love (2008):

When I was a teenager, I was never able to relate to the kinds of heroes that were completely pure of heart. Heroes like Superman, for example. They always know what the right thing to do is. And it is almost always easy for them to do it. I could not relate to this because, as a young adult, it was not often easy to know what the right thing to do was (...) I was able to relate better to heroes who had flaws and who had a more difficult time making the right choices. When I looked at heroes like these, I said to myself, “There’s a guy that’s similar to me”. Other young adults see the same thing today when they look at these heroes. They see an anti-hero. When young adults see an anti-hero, they see what they could be. They look at the fact that their favorite anti-hero character, while flawed, is able to achieve glory and greatness for themselves and for others around them. This gives them hope for themselves, in the idea that even though they have flaws, they can achieve greatness for themselves. The hero that is pure of heart, on the other hand, puts out the message that only those who are perfect can achieve greatness.

La conclusión a la que llega este autor es la de que los héroes, perfectos y puros de corazón, realmente no existen. Si a la hora de contar una historia se toma como protagonista a un ser humano, debemos tener en cuenta que es un ser imperfecto por naturaleza, y es con esa imperfección, y la lucha por superarla, con la que lectores y público se identifican, pues la reconocen como propia.

La filosofía, la literatura y el cine del siglo XX ha creado muchos de estos personajes alienados que realmente son víctimas, aisladas de la sociedad en la que viven. Podemos encontrar un primer ejemplo en Travis Bickle, protagonista de *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976). Rojek es de la opinión de que el antihéroe alienado que se encuentra fuera de las normas sociales imperantes, solamente se puede expresar a través de la violencia: “violence is frequently the means employed by the anti-hero to break hallucinatory structures of power” (2001:161). Fitch señala además, que el antihéroe no está simplemente desilusionado con respecto a la sociedad en la que vive, sino que es a menudo activa y violentamente antisocial, más que una víctima pasiva que observa la sociedad que aborrece: “the anti-hero is rarely happy in situations that please other men. He prefers conflict and struggle rather than comfort and certainty. His sense of self-actualization or righteousness is achieved through war or strife” (2004: 2).

En otros casos, como sucede en la película *Harry el sucio* (*Dirty Harry*, Don Siegel, 1971), se nos presentaba un antihéroe caracterizado como un policía que lucha por lograr el bien, pero crea sus propias reglas para conseguirlo. Ello implica ir en contra de los criterios y protocolos establecidos para la lucha contra el crimen y desafiar a sus superiores, representando al mismo tiempo el espíritu rebelde de las nuevas generaciones en su intento de oponerse a las reglas establecidas con anterioridad. Cree firmemente tener la obligación de castigar al criminal, puesto que se considera a sí mismo como la respuesta o alternativa ante las deficiencias institucionales y la incompetencia y corrupción del sistema. El profesor Carl Klockars explicaba el personaje de Harry Callahan como una representación de corrupción por una causa noble: “The Dirty Harry problem asks when and to what extent the morally good end warrants or justifies an ethically, politically, or legally dangerous means to its achievement” (1985: 58).

En los últimos quince años se pueden observar numerosos casos en series de televisión en las que la figura del antihéroe ha pasado de ser un personaje secundario a convertirse en el personaje protagonista. A veces, estos personajes son llevados al extremo de lo que es aceptable en una serie, yendo cada vez más allá en sus transgresiones de las reglas establecidas en la sociedad. Series como *Oz* (1997-2003) y *The Wire* (2002-2008) muestran un reparto en el que casi todos los personajes muestran tendencias antiheroicas, mientras que otras como *The Shield* (2002-2008), *The Sopranos* (1999-2007), *House* (2004-2012), *Dexter* (2006-2013), *Boardwalk Empire* (2010-) y *Breaking Bad*

(2008-2013) nos muestran una mezcla de gangsters, políticos o policías corruptos, médicos, asesinos en serie o traficantes de drogas. De hecho, incluso comedias como *Nurse Jackie* (2009-2015) o *Weeds* (2005-2012) nos presentan protagonistas cuyas acciones son de una moralidad dudosa.

Resulta destacable que el éxito que suelen tener las historias protagonizadas por este tipo de personajes muestra, en nuestra opinión, una aprobación tácita de los métodos empleados. Puede que sean moralmente reprobables, pero la situación parece demandar una actuación drástica, siempre justificada por la necesidad de obtener un bien mayor.

Los antihéroes son protagonistas que viven siguiendo su propio sentido de la moralidad, y construyen sus valores, a menudo oponiéndose a aquellos existentes en la sociedad a la que pertenecen. El punto de vista del antihéroe supone adoptar la perspectiva moral del ojo por ojo, buscando la restauración del status quo (ya sea la paz, la armonía o la vuelta a un orden preexistente) a través de la venganza y el sufrimiento, procedimientos que obligan al lector y al espectador a examinarse a sí mismo y sus límites éticos y morales. Por ello, las historias que presentan a un antihéroe como protagonista pueden ser usadas como crítica social o política, al invitar a la reflexión acerca de los extremos a los que un individuo puede llegar dentro de la sociedad para conseguir la conservación de su mundo.

c. El héroe trágico

Al igual que otros arquetipos heroicos, la figura del héroe trágico también surgió en la Grecia clásica en el siglo V a. C., en este caso dentro del género literario de la tragedia de la mano de Sófocles. Como resultado de ciertas acciones por parte de uno de los protagonistas de la tragedia -el héroe trágico-, el equilibrio entre varias fuerzas de la naturaleza en conflicto se rompe. Estas fuerzas de la naturaleza representan el orden y la armonía, por lo que perturbar el orden natural provoca el caos. La resolución del conflicto debe ser la restauración del orden. Consecuentemente, en las tragedias, el asesinato de un rey, una relación incestuosa, una usurpación o el abandono del deber filial son vistos como acciones contrarias al orden establecido de las cosas. El héroe trágico puede ser el responsable de trastocar este orden, o puede ser el personaje a través del cual el orden debe ser restablecido. Sin embargo, el héroe trágico puede tener que ser sacrificado para que se recupere el equilibrio.

A diferencia del héroe épico, el héroe trágico demuestra su flaqueza humana ante la decisión divina y el destino, lo cual lo lleva a su fatalidad de una manera gloriosa. Entre las características del héroe trágico se encuentran la soledad, la constancia, el dolor o la fe. Es un tipo de héroe que rechaza las presiones y se mantiene firme ante el mundo que le rodea. En la soledad se reafirma la vocación heroica y se toman las grandes decisiones. Una vez tomada esa decisión, que los demás, muchas veces no aciertan a comprender, debe mantenerse cueste lo que cueste. El héroe trágico

siempre es consecuente, ceder es intolerable. La constancia en la acción aviva su noción de independencia. A menudo este tipo de héroe aparece acompañado por una profecía que ya anuncia su caída en desgracia, o un gran sufrimiento. El héroe se rebela contra este futuro al que está predestinado, e intenta cambiarlo, pecando de orgullo y fracasando en su batalla épica contra el destino.

Aristóteles nos presenta una primera definición del héroe trágico en la *Poética* (2006: 146), en la que nos lo describe como un hombre

no eminentemente virtuoso y justo, cuya desgracia, sin embargo, sobreviene, no debido al vicio y la depravación, sino por un error de juicio o una debilidad de aquellos que gozan de gran reputación y prosperidad (...) el cambio en la fortuna del héroe no debe ser de la miseria a la felicidad, sino al contrario, de la felicidad a la miseria; y la causa de esto no debe estar en alguna depravación sino en algún grave error de su parte.

El héroe trágico es aquel que se enfrenta a un destino fatal, y lucha contra él, sin retroceder. Sabe que su destino se cumplirá, y aún así se enfrenta a lo imposible y trata de revertirlo. En algunas ocasiones, el héroe trágico parece tener el triunfo en sus manos y las mejores condiciones para alcanzarlo, pero el destino termina imponiéndose y haciendo que se cumpla la tragedia. El héroe trágico está destinado a sufrir desgracias por mandatos divinos o humanos, decayendo el protagonista frente a los deseos arbitrarios de un antagonista, provocando su martirio.

El héroe trágico lleva consigo el origen de su propia caída. Su humanidad, que en ocasiones puede ser una bendición y una virtud, también puede llegar a ser una maldición. Se magnifican sus buenas acciones, reivindicándolo como el ejemplo del bien potencial que existe dentro del hombre. Se agrandan sus fallos también, incrementando el contraste y haciendo que su caída sea más patética y conmovedora. Esta caída es inevitable que se produzca debido a que esta constituye la esencia de la tragedia. El centro de la definición del héroe trágico se encuentra en el hecho de que un personaje demostradamente noble y potencialmente excelente debe caer, no debido a influencias externas, sino debido a las carencias y flaquezas que lleva en su interior.

Se nos presentan aquí los atributos del héroe trágico: es una criatura humana con ciertas cualidades que le hacen elevarse por encima de los demás y que funciona como modelo e ideal para el grupo al que pertenece. Posee, sin embargo, un fallo grave de carácter o de juicio, una debilidad que le conduce de manera irremediable a la desgracia. Puede ser debido a haber desafiado a los dioses, o a haber obrado de alguna manera que haya perturbado, como decíamos anteriormente, el

orden natural. La soledad en la decisión de su acto y el dolor moral, como resultado del castigo divino, son ingredientes indispensables en la identidad del héroe trágico.

Aristóteles nos presenta una serie de cualidades de este tipo de héroe:

- El héroe trágico es un personaje perteneciente a la aristocracia. Además, es virtuoso y noble, y posee una cierta grandeza.
- A pesar de esta posición elevada en la que se nos presenta el héroe, no es perfecto. Es precisamente por esta imperfección por la que el público es capaz de identificarse con el héroe trágico. S. H. Butcher (1902: 45) señala que el héroe trágico debe ser un personaje situado entre dos extremos:

(...) that of a man who is not eminently good and just, yet whose misfortune is not brought about by vice of depravity, but by some error or frailty. A character of this kind, one who is not saintly nor evil, is a character that people can possibly identify with because most real people are not perfect nor wicked.

- El héroe trágico no es totalmente responsable de su caída, pues son las circunstancias las que lo llevan al desenlace trágico. Es hasta cierto punto libre para elegir cómo actuar, y son sus elecciones, unidas a la imperfección de su naturaleza, las que causan su caída en desgracia, y no un accidente, un enemigo u otra causa. Hegel nos señala que el héroe trágico “es inocente y culpable al mismo tiempo” (1948: 193), puesto que este tipo de héroe elige qué acciones llevar a cabo, pero al mismo tiempo se ve obligado por sus características a actuar de una manera determinada. En este contexto resulta oportuno mencionar una de las características primordiales del héroe trágico según Aristóteles, como es la “hybris” (entendida como soberbia, desmesura o exceso de confianza), un sentimiento de osadía que caracteriza al héroe trágico y que lo lleva a la “hamartía” (error trágico) que acarrea su caída. Leon Golden (1976: 25-26) explica que la “hamartía” es una parte fundamental de este tipo de héroes:

The essential element of the tragic hero that causes his downfall is often known by its Greek name: hamartia. In the past and still, to some degree today, it has been common to render hamartia as ‘tragic flaw,’ and to see in Aristotle’s use of this concept the nuance of moral culpability and sin which the term manifestly has, on occasion, in Greek usage.

- La caída del héroe no resulta en una pérdida total, puesto que el héroe trágico realiza algún tipo de descubrimiento, ya sea un aumento de la conciencia, u obtener un mayor conocimiento de sí mismo.

- La tragedia, según explica Aristóteles en la *Poética*, está concebida como una herramienta para exponer las emociones de la piedad y el miedo, y a través de una catarsis, que se produce al contemplar el destino terrible del héroe trágico, purgar esas emociones negativas en el público. De este modo, la tragedia contribuía a la salud moral de la comunidad.

Desafiando con soberbia (*hybris*) el poder divino o de un oráculo, el héroe trágico intenta ocupar un espacio que no le pertenece excediendo los límites de su propia condición y los dioses lo castigan por ello. Paga con su vida el desafiar los designios de un orden superior al cual debía indefectiblemente subordinarse.

Un héroe trágico actúa motivado por sus impulsos, y las acciones a las que se enfrenta lo ponen a prueba para demostrar su postura. En la tragedia griega se nos muestra a personas buenas conducidas hacia la fatalidad debido a sus actos (Nussbaum, 1995: 53):

Ahora bien, hay algo más que la tragedia pone de manifiesto y que nos perturba más profundamente: vemos en ella a personas buenas realizando acciones malvadas, que, en otras circunstancias, repudiarían por su carácter y sus compromisos morales, como consecuencia de factores de cuyo origen no son responsables.

Existe aquí una incógnita acerca de si se puede disculpar los actos crueles o impropios cometidos por los personajes trágicos, ya que cada personaje decide libremente sus acciones - aunque está modificado por el carácter inevitable del Hado o destino. Los héroes trágicos, al contrario que los héroes épicos, son personas que luchan por sí mismos, no cuentan con el favor de los dioses ni con poderes especiales, sino que deben sacar el mayor partido posible de sus habilidades. Esta limitación los vuelve humanos, más cercanos al resto de las personas (Míguez, 1963: 14):

...el héroe trágico en el verdadero sentido de la palabra, es un ser sufriente y desvalido, privado de todo apoyo e incluso abandonado por los dioses, un ser, digamos, que se encara conflictivamente con la muerte, de la que solo obtendrá la victoria por la alta ejemplaridad de su sacrificio. Esta es la lección que se desprende de los grandes arquetipos trágicos...

El destino se presenta ante los héroes trágicos de manera inevitable. Esto provoca que sus acciones los conduzcan a un desenlace desgraciado. Por ello, siempre está presente la duda de si los héroes trágicos tienen un cierto aspecto de maldad, o simplemente son víctimas de su propia suerte,

que los lleva a un final desgarrador. El castigo que recibe el héroe trágico por el error que ha cometido a menudo es proporcionalmente mayor que la falta cometida. De esta manera, el público se compadece e identifica en cierta medida con el héroe trágico, al contemplar la injusticia a la que se ve sometido.

El ejemplo más claro de un héroe trágico lo podemos encontrar en la historia de Edipo (Sófocles, 2007). Layo, rey de Tebas, había recibido la profecía de que si engendraba a un hijo varón, este le daría muerte cuando llegara a la edad adulta. En un momento de embriaguez se unió a su esposa, Yocasta, y concibió un hijo, al que abandonó para que muriera. Sin embargo, el niño fue recogido por unos pastores, quienes lo criaron, poniéndole el nombre de Edipo.

Sospechando que las personas que lo criaron no eran sus verdaderos padres, Edipo acudió al oráculo de Delfos, quien le anunció que mataría a su padre y se casaría con su madre. Por tanto, no regresó al que creía que era su hogar, y vagó por Grecia, llegando a Tebas, donde mató a su padre sin saberlo. Al resolver el enigma de la esfinge, fue nombrado rey, y se casó con la viuda del anterior rey, su madre. El asesinato de su padre provoca que una gran plaga caiga sobre Tebas, y Edipo, en lugar de ser el gran salvador de la ciudad, descubre que es el causante de dicha plaga, el asesino de su padre y el marido de su madre. A través de esta historia, y del sufrimiento del héroe trágico, este adquiere un entendimiento especial sobre sí mismo, aprende su lugar en el universo, y se corrige en gran medida el pecado de orgullo.

La tragedia se nos suele presentar en las historias de los héroes. Los protagonistas a menudo son reyes, hombres de estado, príncipes o grandes guerreros de renombre, lo que hace que su caída sea aún más patética, dada su grandeza anterior. Pero la tragedia debe significar algo para los lectores: la caída de un héroe trágico debe afectarnos, tener significado para nosotros, ser algo cercano, convertirse en algo que podemos reconocer y que debe tener relevancia. La tragedia debe ser algo ante lo que podemos reaccionar y que nos afecta emocionalmente, lo que se conoce como catarsis. Para que la tragedia sea aún más significativa, el héroe trágico debe ser totalmente consciente de su situación, y de la falta cometida. Ha de sufrir, saber que está sufriendo, y conocer el motivo de su sufrimiento. No puede quejarse preguntándose la causa de que le ocurran estas cosas a él. Es dueño de sí mismo y de su suerte (o de la carencia de ella). Puede mortificarse a sí mismo por cometer cierto acto que ha provocado ciertas consecuencias, pero no puede cuestionar el por qué las consecuencias han recaído sobre él. En la tragedia solamente puede haber un fin para el personaje que cautiva al público por su nobleza, y por ello el lector o espectador adquiere un sentimiento de consternación por la caída del héroe. Esta caída es la muerte, por la cual se restaura el equilibrio de la naturaleza o de la sociedad. Su muerte es la acción final de una serie de actos que el héroe trágico debe asumir para eliminar el desorden. Como nos resume Rodríguez Adrados (1962: 12), “el héroe

de la tragedia no llama inmediatamente a la imitación; es más, a veces su acción es objeto de repulsa y su castigo es precisamente la lección”.

d. El héroe ordinario

El héroe ordinario está representado por un tipo de persona que nadie considera valiente, aguerrido, capaz de llevar a cabo gestos épicos o liderar a un grupo de guerreros a la batalla. Son los héroes anónimos de la época moderna, que actúan de manera discreta en situaciones críticas, y cuyo reconocimiento aparece de una manera tardía. A menudo pasan desapercibidos, pero sus actos son importantes para la historia de la que forman parte, ya que, según Lynette Porter, “pave the way for others’ heroics” (2005: xii). En *LOTR*, uno de los reyes elfos se dirige a Frodo, un humilde hobbit, con estas palabras: “Yet such is oft the course of deeds that move the wheels of the world: small hands do them because they must, while the eyes of the great are elsewhere” (*LOTR-FR*: 262). Sus acciones son esenciales para el éxito de la misión, aunque no se encuentran en el centro de la atención. Porter (2005: 167) los califica como “héroes olvidados” (unsung heroes). Según esta autora, este tipo de héroe nos recuerda que existen diferentes maneras de comportamiento heroico: “heroics may take place in a single moment of self-sacrifice, or it can be a lifetime of devotion and service”.

En una carta a Milton Waldman, el propio Tolkien señalaba la importancia que para él tenían este tipo de héroes ordinarios -que luego demostraría en su tratamiento de los hobbits. Para este autor, los grandes acontecimientos del mundo estaban más influenciados por los personajes anónimos y desconocidos que por los grandes poderes: “the great policies of world history ... are often turned not by the Lords and Governors ... but by the seemingly unknown and weak” (*Letters*: 149). Tolkien apuntaba además, la necesidad de que existieran tanto heroico como lo ordinario, ya que la ausencia de héroes significa que no existe nada que merezca la pena proteger en el mundo, y sin la presencia del modo de vida corriente, común, ordinario, no existe un objeto que los hechos heroicos tengan que luchar para proteger: “without the high and noble the simple and vulgar is utterly mean; and without the simple and ordinary the noble and heroic is meaningless” (*Letters*: 160).

Autores como Verlyn Flieger (2004: 124), consideran que el tipo de héroe que aparece en cada obra literaria depende en primera instancia del género literario al que ésta pertenezca: “If it is romance or epic the hero will be of great stature, a larger-than-life Beowulf, or Galahad, or Arthur, or Sigurd. If it is a fairy tale he may be a common man like ourselves, the unlikely hero who stumbles into heroic adventure and does the best he can...”. Tanto Flieger como Zimbardo (2004:122-145) proponen el término de ‘héroes improbables’ (unlikely heroes) para referirse a aquellos individuos a los que nadie considera como especialmente valientes, audaces, capaces de

llevar a cabo acciones épicas o cambiar el curso de una batalla. Según Flieger (2004: 122), el héroe improbable es “an ordinary man on a most unusual quest”. Esta autora emplea también el término ‘héroe de cuento de hadas’ para referirse a este tipo de héroe.

A pesar de que este tipo de héroes no cuentan con ninguna habilidad especial, sí poseen una serie de cualidades que les ayudan en las aventuras a las que se ven empujados. Son ingenuos, y humildes, pero poseen una dosis de audacia y osadía provocada a menudo por el desconocimiento del mundo en el que se internan para llevar a cabo su misión. Esta osadía, combinada con la suerte, hace que salgan victoriosos de manera casi milagrosa de situaciones para las que no están preparados. Poseen también la cualidad de la intuición, y un sentido común poco habitual en los héroes clásicos. Esto se debe a que, puesto que su origen es humilde, y ellos mismos no se consideran como héroes, se encuentran más cercanos a una vida sencilla y ordinaria, y a la lógica del mundo que conocen, que aplican a la realidad que se van encontrando. Su sencillez lleva a un desprendimiento, una generosidad hacia los demás, y la fidelidad hacia sus amigos y su tierra. Estos sentimientos son los que le proporcionan una sensibilidad y una gran fortaleza interior, que debe ser guiada y perfeccionada hacia nuevos retos y aventuras. Tolkien explicaba acerca de estos héroes: “ordained individuals, inspired and guided by an Emissary to ends beyond their individual education and enlargement” (*Letters*: 365).

El ejemplo más claro que podemos encontrar de este tipo de héroe está en la figura de Sancho Panza: un héroe del pueblo, que no se ajusta a la definición de héroe épico o tradicional, y que, sin embargo, es un personaje cargado de pragmatismo, de sentido común, y por ello es un personaje con quien el público se puede identificar. Otro ejemplo aparece en Tolkien, donde se nos presenta no ya un personaje, sino todo un pueblo, los hobbits, que son descritos como una rama de la raza humana, que mantienen un contacto muy cercano con la naturaleza, la tierra y todo lo que en ella crece. Sus ambiciones son limitadas, y carecen de codicia. “They have been intentionally created as short to emphasize the insignificance of men, who are unimaginative and narrow-minded; but above all, they reveal the unexpected heroism of the ordinary man when the situation requires it” (*Letters*: 158). El destino ha situado a los hobbits en el rol de héroes, aunque ellos mismos se sienten poco cualificados para desempeñar esa función. El éxito que los hobbits tienen en sus aventuras le muestra al público que en determinadas situaciones, cuando la situación lo requiere, cada persona lleva un héroe en su interior.

Este tipo de héroe se enmarcaría, dentro de la clasificación de Northrop Frye, en el modo mimético inferior. Como recordatorio, apuntar que Frye realizaba una gradación de los tipos de héroe de la siguiente manera:

1. If the hero is superior *in kind* to other men and his environment, then the narrative is a *myth*, in other words a story about a god.
2. If the hero is superior *in degree* to humanity and his environment, then he is the hero of a *romance* or a folktale.
3. If the hero is superior to other men in degree but submitted to the laws of his natural environment, then the narrative belongs to the *high mimetic mode*, which include most epics or tragedies.
4. If the hero is inferior both to humanity and his environment, then the narrative belongs to the *low mimetic mode*, in which the hero can be one of us.
5. Finally, if the hero is inferior to ourselves in power or intelligence, then the narrative belongs to the *ironic mode*.

Por tanto, el héroe ordinario no es superior a sus conciudadanos o a su entorno; sin embargo, al experimentar un viaje en el que va madurando como individuo, y adquiere un conocimiento tanto del mundo como de sí mismo del que antes carecía, el héroe puede llegar en algún momento a convertirse en un héroe del modo mimético superior, puesto que puede llegar a cumplir funciones asociadas a los héroes épicos. En palabras de Max Lüthi (1976: 145), “the hobbits are also, like the protagonists of folkloric narrative, negative heroes: insignificant and desperate. But in an unexpected way, they turn out to be strong, noble and blessed”. Lüthi añade que este tipo de héroes está formado por un cierto tipo de criaturas en cierta medida deficientes, puesto que necesitan ayuda en cada aspecto de su viaje: no poseen ninguna característica especial, ninguna arma mágica ni ninguna habilidad o entrenamiento específico para la aventura que tienen que realizar.

El héroe ordinario se halla continuamente contemplando todo a su alrededor con un cierto grado de asombro. Suele describirse como una persona poco preparada para la aventura, apegada a su hogar y sus costumbres, y un tanto inmovilista. En definitiva, un personaje totalmente ordinario e ignorante en cierta medida del mundo, el opuesto a lo que representa un héroe épico. A pesar de este aspecto, existe una pequeña parte en su interior que muestra curiosidad por la aventura. Esto le hace aceptar un papel que inicialmente le viene demasiado grande, y poco a poco va adquiriendo la madurez necesaria para ser digno de la aventura en la que se halla inmerso: “it is the case of the ‘brave little tailor’: the unheroic hero (or seemingly anti-hero) who adopts or is thrust into a role initially far too large for him, and successfully grows to be worthy of it” (Clute, 1997: 136).

El héroe ordinario es empujado a aceptar la aventura motivado por los impulsos básicos del amor, la lealtad y la necesidad, siendo esta última la más importante. El héroe puede ser forzado a aceptar su implicación en la aventura debido a que es la única persona capaz de llevar a cabo esa

tarea en concreto, o como una medida de última necesidad cuando ya han sido consideradas y descartadas otras opciones. En estas ocasiones, los personajes no tienen elección a la hora de decidir lo que han de hacer, puesto que las circunstancias les han obligado a actuar.

Los héroes ordinarios son todas aquellas personas que aprovechan una oportunidad y realizan algún acto extraordinario, a pesar de que ese acto puede que sea único y no se llegue a repetir nunca. Es importante destacar que estos héroes son personas totalmente normales, que se ven empujadas hacia una situación que se sale de lo corriente, y se hallan envueltos en circunstancias totalmente extraordinarias. Son, precisamente, este tipo de individuos los que funcionan como grandes héroes, tanto en la literatura como en el mundo real: se trata de referentes del mundo real con los que el público se puede identificar, puesto que la premisa inicial convierte a cada uno de nosotros en un héroe en potencia, al que las circunstancias pueden obligar a actuar en un momento de crisis. De la actuación de cada individuo, y de su respuesta a esta crisis, dependerá la consideración del carácter heroico.

Como apunta Kim (2008: 11), el héroe primero debe ser imaginado por cada uno de nosotros, y luego buscado -y encontrado- en las páginas de una novela. Cada uno de nosotros tiene un concepto del héroe, que a menudo se corresponde con el héroe que nos gustaría llegar a ser a cada uno de nosotros, y no con un modelo perfecto e irreal. Según este autor, todos poseemos una imagen heroica en nuestro interior,

because the only way to not know a “hero” is to have lived life without seeing hope of such a person, which is impossible for two reasons: first, that we as fallen humans are always in need of hope, and second, that hope is never made invisible to us, always there to grasp by the hero we harbor within each of ourselves.

Los héroes ordinarios son aquellos ciudadanos corrientes que están a nuestro alrededor, a quienes las circunstancias pueden obligar a actuar de una manera que supera su educación, su preparación o su experiencia de la vida y el mundo. No se trata de figuras perfectamente identificables, que sobresalen por encima de los demás por sus virtudes y capacidades, sino que son individuos totalmente anónimos que dan un paso adelante en momentos de crisis (Brussel, 2002: 2):

Everyman and Everywoman aren’t necessarily the smartest or the dumbest, the richest or the poorest, the most or least honorable souls you will ever know. They are brothers and sisters, fathers and mothers, doctors and firefighters. They are the people you see on your block, in public, or on television who are going above and beyond the title, Good

Samaritan. They are people like you and me, except their exhibitions of virtue make them true sources of inspiration for us all.

Son individuos corrientes, guiados por su conciencia, quienes, sin saberlo, son capaces de estar a la altura de las circunstancias cuando la necesidad les obliga, y realizan actos de valor en el momento adecuado. Son estas circunstancias las que los obligan a ir más allá de sus fuerzas, y a menudo lamentan que el destino, o la suerte, los haya colocado en tal posición, sin haberlo buscado ni deseado, ni poseer ninguna vocación aventurera. Han de realizar una misión que todo el mundo comprende que está fuera de su alcance, casi abocado al fracaso, aunque la suerte y sus propios principios harán que tenga éxito en su empresa.

e. El héroe marginado

En algunas historias heroicas suele aparecer un tipo de héroe que parece poco probable que llegue a representar una función heroica real debido a su aislamiento de la sociedad, o que parece no poseer las cualidades necesarias para cumplir con su misión. Este aislamiento puede ser provocado por la sociedad, quien exilia a este individuo y lo separa del resto de los ciudadanos. Otra posibilidad es la de que el aislamiento sea voluntario, si el héroe no se halla dispuesto a aceptar las reglas y convenciones que regulan una sociedad. Northrop Frye (1957: 153) comentó acerca de este tipo de héroe que está a menudo "placed outside the structure of civilization and therefore represents the force of physical nature, amoral or ruthless, yet with a sense of power, and often leadership, that society has impoverished itself by rejecting".

El héroe marginado se identifica fácilmente con el lector, ya que los retos que este personaje experimenta son el reflejo de muchas de las dificultades cotidianas del mundo real. Asimismo, el héroe añade una mayor carga climática a la trama argumental, pues además de tener que superar las dificultades que aparecen en el transcurso de la aventura, ha de superar también los límites personales que posee, y el motivo de su destierro o aislamiento de la sociedad.

Morse Peckham (1970:21) nos ofrece una descripción de este tipo de héroe marginado, asignándolo a la literatura romántica:

As various individuals according to their emotional and intellectual depths, went through the transition from affirming the meaning of the cosmos in terms of static mechanism to affirming it in terms of dynamic organicism, they went through a period of doubt, of despair, of religious and social isolation, of the separation of reason and creative power. It was a period during which they saw neither beauty nor goodness in the universe nor any significance, nor any rationality, nor indeed any order at all, not even an evil order. This is

Negative Romanticism, the period of Sturm and Drang... The typical symbols of Negative Romanticism are individuals who are filled with guilt, despair and cosmic and social alienation. They are often presented, for instance, as having committed some horrible and unmentionable and unmentioned crime in the past. They are often outcasts from men and God and they are almost always wanderers over the face of the earth.

El héroe marginado aparece ya tipificado por Dostoievsky bajo la denominación de “underground man”, del que nos dice que “not only may but must exist in our society, taking under consideration the circumstances under which our society has generally been formed” (2010: 2). Este hombre se halla enormemente alienado con respecto a la sociedad en la que vive, ya que se siente mucho más consciente del mundo que le rodea, y con una inteligencia superior. Sin embargo, se da cuenta al mismo tiempo de que esa consciencia a menudo se manifiesta en la forma de escepticismo que le impide tener la confianza en sí mismo y en sus actos, lo que le lleva a no participar de la vida como hacen otros personajes. Este tipo de héroe está constantemente analizando cada pensamiento y sentimiento que experimenta, por lo que es incapaz de tomar decisiones sobre ningún asunto.

De esta manera, vive con un complejo de inferioridad permanente, al sentirse inferior a personas que, siendo menos capaces intelectualmente, se muestran más activas en la interacción con la sociedad. Esto provoca un sentimiento de alienación que se refleja en una personalidad dominada por la ira, el resentimiento, la venganza y la humillación, puesto que no es capaz de relacionarse de una manera afectiva normal con sus semejantes. Como características positivas, es un personaje sujeto a momentos de idealismo, marcado por el deseo de que los demás lo respeten y admiren por su inteligencia y pasión.

Autores como Peter Thorslev (1962: 216) han establecido las características de este tipo de héroe, al que en ocasiones denomina “héroe romántico”, o incluso “héroe byroniano”. El héroe marginado es un representante de la rebelión social, que presenta una naturaleza compleja, que se mueve de la personalidad unidimensional del héroe tradicional hacia un personaje más complejo que se cuestiona los valores previamente fijados de la sociedad en la que vive. Todd M. Lieber (1973: vii) sugiere a este respecto que el héroe romántico “represents a rebellion against the neoclassical emphasis on convention and the rigidity of a 'given' external order, and an assertion of the freedom of the individual to control the forms of his own life". Donde el héroe tradicional se ubica dentro de los límites que establece la sociedad, el héroe marginado se rebela contra la moralidad convencional. Esta rebelión abre la puerta a un pesimismo creciente, a la perturbación del orden, y a cuestionarse todas las normas.

Vera Norman (2003) señala las siguientes características del héroe marginado:

- Su nacimiento y clase social no tienen importancia, puesto que el individuo trasciende los límites impuestos por la sociedad.

- La batalla es interna: es un conflicto psicológico del individuo que lucha por reafirmar su personalidad superando las convenciones exteriores.

- El código moral por el que se guía es excéntrico, pues el héroe crea sus propias reglas.

- Las pasiones están fuera de la capacidad de control del individuo.

- Se valora más el conocimiento de uno mismo que la fortaleza física o la resistencia.

- El héroe es propenso a cambios drásticos de humor, al aislamiento y la introspección.

- El héroe muestra lealtad a proyectos particulares y a una comunidad de individuos de pensamiento similar.

Este tipo de héroes están definidos por su rechazo o su puesta en duda de las convenciones sociales y normas de comportamiento establecidas, su alienación de la sociedad, por centrarse en su propia persona, y sin embargo, también por su habilidad de inspirar a otros para que lleven a cabo actos de bondad y amabilidad. Los héroes marginados distan mucho de estar idealizados, y aún a pesar de ser imperfectos y de estar a menudo equivocados, tienen un comportamiento a menudo heroico.

El héroe marginado, a pesar de rebelarse contra aquellos valores que la sociedad aprecia, obtiene la simpatía del público, ya que, a menudo, este héroe ha sido convertido en una víctima con anterioridad (Thorslev, 1962: 69). Este es el caso del personaje de Magua (*The Last of the Mohicans*, James Fenimore Cooper, 1826), que podría presentarse como un héroe tradicional si no fuera por su victimización, en primera instancia al ser expulsados los nativos americanos de sus territorios, y en segundo lugar al ser traicionado por el personaje de Montcalm. Al suceder esto, Magua es empujado hacia la rebelión, rechazando las reglas de una sociedad que no le ofrece nada. De esta manera, comprobamos la diferencia más notable entre el héroe tradicional y el héroe marginado: uno posee cualidades épicas a las que todos aspiran, y el otro se convierte en un héroe desobediente que cuestiona los valores de la comunidad.

Podemos encontrar ejemplos de este tipo de héroe en los personajes de Werther (*Die Leiden des jungen Werthers*, J. W. von Goethe, 1774), Mr. Darcy (*Pride and Prejudice*, Jane Austen, 1813), Heathcliff (*Wuthering Heights*, Emily Brontë, 1847), o Andrei Bolkonsky (*Guerra y Paz*, León Tolstói, 1869).

3.4. Análisis de los héroes en la Saga del Anillo de Tolkien

A la hora de analizar las características heroicas de una serie de personajes dentro de la obra de Tolkien, debemos realizar primero una serie de puntualizaciones. En primer lugar, se han escogido una serie de personajes que hemos considerado los más relevantes en cuanto a su participación en la narración. En segundo lugar, por ser los ejemplos que ilustran de manera más adecuada las cualidades heroicas que se señalaban en el apartado anterior. La organización del análisis de estos personajes se estructura alrededor de las obras de Tolkien. Por tanto, el análisis se presenta agrupado por novelas. En un primer bloque figuran Bilbo y Thorin Escudo de Roble, pertenecientes a *The Hobbit*. En un segundo bloque se presentan aquellos personajes que aparecen en *LOTR*: Frodo, Sam, Gollum, Aragorn, Boromir, Éowyn y Faramir. En una categoría aparte, intermedia, aparece el análisis de Gandalf, puesto que este es un personaje que aparece en todas las obras de la Saga del Anillo, y por tanto no podría ir encuadrado en ninguna de las obras en exclusiva. En el caso de Gollum, si es cierto que es un personaje que aparece tanto en *The Hobbit* como en *LOTR*, aunque su papel en la primera novela es más la de un villano de cuento de hadas, y no presenta características heroicas que puedan destacarse en un análisis. No sucede lo mismo con su función en *LOTR*, donde resulta imprescindible en la trama, y juega un papel imprescindible en el desenlace.

A la hora de presentar un análisis de las características heroicas que presentan diferentes personajes de la saga del Anillo de Tolkien, considero apropiado realizar una breve reseña al inicio de cada uno de ellos, donde se aclare la información básica de sus respectivas biografías y el lugar que ocupan dentro del marco general que presentan las novelas de Tolkien. De esta manera, se facilitará el situarlos en cada una de ellas a la vez que resultará más claro con qué personajes interactúan. Con este mismo propósito de clarificar la comprensión de los distintos episodios en los que aparece cada personaje, consideramos también muy útil exponer los argumentos de las novelas de la saga del Anillo, que se hallan situadas en los anexos. Resultaría de otro modo farragoso, puesto que al mezclarse las líneas argumentales, o al aparecer varios de los personajes analizados en las mismas escenas o episodios, sería inevitable que existieran en varios casos repeticiones de situaciones o diálogos entre personajes, que servirían para ejemplificar a cualquiera de ellos. Por tanto, hemos estimado que haciendo referencia al argumento, se clarificará y agilizará la comprensión del análisis de los personajes.⁵⁴

⁵⁴ En los anexos puede encontrarse además la sinopsis de las películas, tanto de la trilogía de *LOTR* como la de *The Hobbit*. Se puede comprobar como en algunos casos estas varían con respecto a las novelas, al añadir o suprimir elementos o reorganizarlos de diferente manera.

3.4.1. Análisis de los héroes de la Saga del Anillo

I. *The Hobbit*

a. Bilbo

Bilbo Bolsón es el personaje central en el libro *The Hobbit* (1937) y un personaje secundario en *LOTR* (1954-55). Antes de comenzar el análisis pormenorizado del personaje siguiendo el orden de los acontecimientos en la novela, resumiremos sus aventuras y desventuras en toda la Saga del Anillo.

Bilbo es el mejor representante del héroe ordinario como protagonista de un cuento de hadas. Como todos los hobbits, aprecia los placeres del hogar y la buena mesa, convirtiéndose en el paradigma del hombre ordinario que se ve envuelto en una aventura. Su personalidad responde a lo habitual de los hobbits en su pueblo: vive en un estado de bienestar y un cierto nivel de riqueza, disfrutando de los placeres de la vida y sin preocuparse por lo que se encuentra más allá de las fronteras de la Comarca. Este estado de felicidad doméstica se ve alterado cuando recibe la visita del mago Gandalf y un grupo de trece enanos liderados por Thorin Escudo de Roble. Gandalf quiere reclutarlo para que acompañe a Thorin y su compañía de enanos en una aventura para recuperar la Montaña Solitaria de Erebor. El propósito de este viaje es el de recuperar el oro que el dragón Smaug robó a los enanos y, si fuera posible, matar al dragón y poder volver a su hogar. Bilbo es reticente a emprender este viaje, puesto que pertenece a una raza que se precia por el inmovilismo y la falta de curiosidad por todo aquello que quede fuera de sus fronteras.

En un principio, Bilbo se muestra inseguro, y a veces tiene una cierta apariencia cómica. Sin embargo, el hobbit va aumentando su experiencia con cada aventura: sobrevive a los enfrentamientos con los trolls, trasgos, lobos, las arañas gigantes del Bosque Negro, a los Elfos del Bosque y, sobre todo, a su encuentro con Gollum. En este último caso, descubre por accidente un anillo que puede hacer invisible a su portador, aunque en *The Hobbit* no se percibe aún la enorme importancia que este anillo adquirirá posteriormente, en *El Señor de los Anillos*.

A lo largo del viaje, Bilbo conoce a numerosos personajes interesantes como el rey Elfo Elrond o el solitario Beorn, un ser capaz de transformarse en un oso. Ambos ocuparían el rol de ayudantes en la aventura, al proporcionar respectivamente información valiosa para la misión, provisiones y medio de transporte. Bilbo va adoptando progresivamente una postura de liderazgo dentro del grupo ya que, a medida que va incrementando su confianza y seguridad en sí mismo, es cada vez más resolutivo y capaz de llevar a cabo acciones como rescatar a los Enanos cuando son apresados por las arañas gigantes en el Bosque Negro o encontrar la manera de escapar de los Elfos del Bosque, quienes han hecho prisioneros a los Enanos. También es gracias a su ayuda que se

encuentra la puerta secreta de entrada a Erebor, lo que le permite llegar hasta el dragón Smaug, entablar una conversación de acertijos con él y salir ileso de su morada.

Regresó a casa con su modesta parte del tesoro del dragón y con el Anillo, y llevó una vida acomodada en la Comarca durante muchos años. Cuando Frodo se quedó huérfano, lo adoptó y convirtió en su heredero. Al cumplir 111 años, celebró una gran fiesta de cumpleaños y desapareció, dejándole todos sus bienes a Frodo, incluyendo el Anillo. Bilbo se dirigió entonces a Rivendell, para escribir y estudiar el saber élfico. A los 131 años de edad, cruzó el mar hacia Valinor, como recompensa por haber sido el portador del anillo durante tantos años.

Resulta interesante destacar que no existe un número elevado de producciones críticas acerca de *The Hobbit*. El hecho de que a menudo se considere *The Hobbit* como una obra infantil supone que los análisis de la obra se realicen desde esta perspectiva y no como parte de una saga más amplia, que empezaría con *The Silmarillion* y acabaría con *LOTR*. Los ejemplos que hemos podido estudiar se refieren sobre todo su consideración como literatura infantil y referido a los cuentos de hadas que posee, resaltado por una excesiva antropomorfización de los animales⁵⁵, el carácter lineal de la línea argumental y el tema escogido: el viaje de un hobbit con un grupo de enanos para conseguir recuperar el tesoro que un dragón les había robado tiempo atrás.

Es de esperar, al igual que sucedió con la trilogía de *LOTR*, que una vez estrenadas las tres partes de *The Hobbit* de Peter Jackson, pronto comenzarán a aparecer publicaciones críticas específicas relacionadas tanto con la novela como con la trilogía cinematográfica, que dejarán de lado esta visión infantil de la obra literaria y ofrezcan perspectivas diferentes con una mayor profundidad.

De la escasa crítica, existen menos ejemplos de estudios especializados centrados en la figura de Bilbo. Aún así, existen análisis de Bilbo como figura heroica como el que realiza Ann-Louise Lundqvist (2007: 14). Esta autora parte de la duda de si Bilbo es realmente un héroe, puesto que, según la definición de Hourihan (1997: 2-3) un héroe es un “hombre de acción”. Bilbo es presentado como un amante de la buena comida y al que le gusta disfrutar de la vida tranquila. Lundqvist pasa entonces a establecer tres etapas en el viaje de Bilbo, basándose en Jung, a través de las cuales se puede comprobar el proceso de conversión en héroe. Primero, tendríamos la fase inconsciente e inocente, en la que Bilbo disfruta de una vida tranquila y acomodada sin sobresaltos; a continuación, la segunda etapa se corresponde con el viaje que realiza, donde empieza a conocer el mundo más allá de la Comarca y toma conciencia de que le queda mucho por descubrir. La

⁵⁵ Para más información al respecto, ver Alberó, 2004: 30. Este autor se centra sobre todo en los animales que viven con Beorn, a los que trata como si fueran personas y realizan tareas domésticas, en el propio Beorn, quien se transforma en un oso a voluntad, en las águilas que ayudan a los héroes y en la figura del dragón Smaug, que habla con Bilbo, mostrando una personalidad humana. Según Alberó, esta característica hace que la literatura sea más atractiva a los niños, quienes se sienten más cercanos a estos personajes y a la historia narrada.

tercera etapa consistiría en el regreso al hogar, donde, tras haber realizado un aprendizaje acerca de sí mismo y del mundo, vuelve con conocimientos nuevos que le permiten disfrutar de todo lo que conocía desde una nueva perspectiva.

Cecilia Wiklander (2011: 4-16) realiza un análisis de Bilbo como el héroe de *The Hobbit* de Tolkien, en el que empieza reconociendo que su planteamiento, en principio, se parece más al que se esperaría en una obra de la épica heroica, en la que el héroe se involucra en una aventura para matar un dragón y recuperar un tesoro, adquiriendo por el camino una espada y un anillo mágico, objetos que le ayudarán en su viaje. Sin embargo, si este fuera el caso, se esperaría que fuese Bilbo quien matara al dragón para recuperar el tesoro. Al contrario, Bilbo incluso estaría dispuesto a ofrecer generosamente su parte del tesoro si con ello se pudieran evitar males mayores. Bilbo no posee la apariencia física que se le adjudica a los héroes épicos y grandes guerreros. Al contrario, se nos presenta al protagonista heroico de la novela como perteneciente a la raza más pequeña de la Tierra Media, en cuanto a la talla física, y perteneciente a un pueblo que se vanagloria de su poca curiosidad a la hora de descubrir lo que se encuentra más allá de sus fronteras.

Aparte de los análisis del personaje de Bilbo como el héroe de un cuento infantil con un desarrollo lineal, numerosos críticos y estudiosos analizan el personaje de Bilbo en *LOTR*, fundamentalmente en relación a su traspaso del Anillo Único a Frodo. Este es el caso de Edmund Fuller (2004: 16-18), quien prácticamente reduce *The Hobbit* a una precuela para explicar de qué manera llegó el Anillo hasta Frodo.

Natalie Giraud (2009) ofrece un doble análisis del personaje de Bilbo. Esta autora considera que si se contempla el conjunto de la obra de Tolkien y se coloca *The Hobbit* en su contexto cronológico adecuado, el análisis general resultante nos daría que Bilbo es un héroe épico, al estar inmerso en la mitología que Tolkien creó para la Tierra Media. Sin embargo, si se toma *The Hobbit* en solitario, tenemos un simple cuento de hadas, y por tanto podemos analizar a Bilbo como el héroe ordinario frecuente en este tipo de literatura. Esta idea se ve reforzada por diferentes elementos: la llegada de los enanos a la casa de Beorn, que es un episodio cómico típico de los *fairytale*s, o incluso la descripción de Bilbo, puesto que sus características físicas lo acercan más a los niños que a los lectores adultos: “like every hobbit he is little, has no beard, likes bright colours and laughing, and these characteristics surely help children to identify with him and thus feel involved in his adventures” (Giraud, 2009:10).

Como héroe ordinario, Bilbo no cuenta con ninguna cualidad especial, ni ningún poder extraordinario que lo convierta en el protagonista heroico por excelencia. Cuenta con su ingenio, con la suerte y con la temeridad que proporciona la ingenuidad y el más absoluto desconocimiento de lo que le aguarda en el mundo.

El carácter infantil de la historia que se narra en *The Hobbit* hace que la narración sea eminentemente lineal, con muy pocas digresiones o tramas argumentales secundarias. Esto hace que el análisis del viaje de Bilbo pueda ser realizado siguiendo el esquema propuesto por Campbell (1949) que identifica el viaje del héroe, o aplicando el análisis de Vladimir Propp (1971) para la identificación de elementos comunes en los cuentos populares, así como las funciones de los personajes. En ambos casos resulta evidente que Bilbo, bien sea por su recorrido, por sus acciones o por sus características personales, se enmarca en la categoría de héroe.

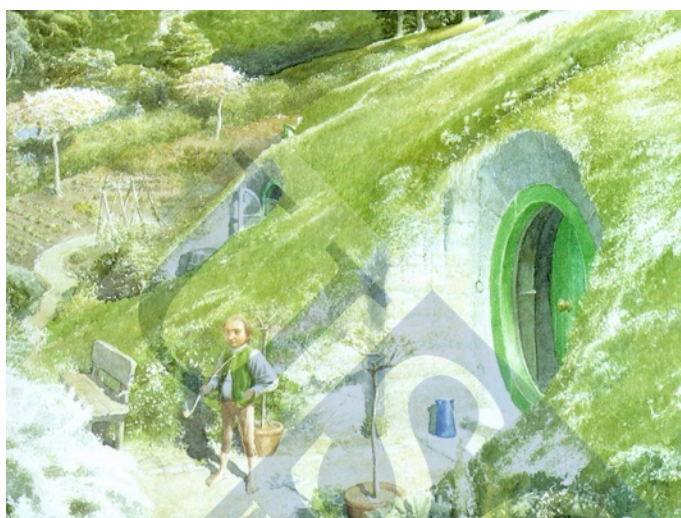


Figura 3. Bilbo en Bolsón Cerrado. Ilustración de Alan Lee.

“In a hole in the ground there lived a hobbit. Not a nasty, dirty, wet hole, filled with the ends of worms and an oozy smell, nor yet a dry, sandy hole with nothing in it to sit down on or to eat: it was a hobbit hole, and that means comfort” (*The Hobbit*: 3). Con este inicio, Tolkien nos da una información precisa acerca del tipo de historia que el lector se va a encontrar. Ofrece un cambio de perspectiva muy importante con respecto a sus escritos previos (*The Silmarillion*), modificando el tono narrativo de uno épico a uno mucho más local. El tono y el lenguaje se acercan más al de un cuento de hadas, presentándonos un héroe ordinario que no es humano, aunque no nos explica lo que es un hobbit, sino que nos ofrece una descripción detallada de donde vive este personaje. Hobbiton no es un lugar heroico y los Baggins “never had any adventures or did anything unexpected” (*The Hobbit*: 3). Sin embargo, el narrador nos anuncia que la historia que vamos a leer a continuación trata de un personaje que se sale de este esquema: “He may have lost the neighbours’ respect, but he gained -well, you will see whether he gained anything in the end” (*The Hobbit*: 4). Esta frase al inicio de la historia puede interpretarse como una invitación para considerar los logros del héroe únicamente al llegar a la conclusión de la aventura.

El libro de *The Hobbit* comienza con un acercamiento al personaje de Bilbo, su pasión por la comodidad y su falta de voluntad de sacrificarse por los demás. Su corazón es esencialmente egoísta, y vive feliz, rodeado por los tesoros de su propia casa. En esta imagen vemos una comparación simbólica y a la vez irónica con Smaug, el dragón rodeado de tesoros en su hogar, en la Montaña Solitaria. Bilbo es, por tanto, una prefiguración del dragón, que se ve afectado por su mismo mal y su misma enfermedad. Su viaje al interior de la Montaña Solitaria es el modo de curarse de su materialismo; es el camino del sufrimiento que le enseñará el valor de sacrificarse por los demás. La paradójica consecuencia del mal del dragón, que consiste en una codicia exacerbada, como veremos más adelante en el personaje de Thorin, es que al final las cosas poseídas poseen a su poseedor, muy similar a como el portador del Anillo, en *LOTR*, acaba poseído por él.

Joseph Pearce nos comenta (2012: 13) que el viaje de Bilbo es una peregrinación en la que el hobbit adquiere madurez, sabiduría y virtud, ilustrando de esta manera que los seres humanos llegamos a ser sabios solamente en la medida en que nos damos cuenta de que somos peregrinos en nuestro viaje a través de la vida hacia un fin.

Bilbo es definido por Tolkien como de clase social acomodada, con una especial preocupación por las convenciones sociales y el decoro. Se nos presenta como un personaje anti heroico, idea que se refuerza al ser empujado a participar en una aventura por el mago Gandalf. No es escogido por ser sabio ni poderoso, sino que es contratado como saqueador, para infiltrarse en la Montaña y robar lo que pueda del tesoro⁵⁶. Para conseguirlo deben llegar hasta la montaña a través de un camino lleno de peligros y expulsar o matar al dragón para recuperar el tesoro.

Aunque los enanos consideran la misión como muy importante y peligrosa —‘a journey from which some of us, perhaps all of us, may never return’ (*The Hobbit*: 17), Bilbo no aprecia la cualidad épica de la misma, llegando a desmayarse ante la posibilidad de no regresar del viaje. Tolkien crea, por tanto, una historia épica, que comienza en un lugar tranquilo y alejado de toda aventura, y poco a poco lo va expandiendo hasta que se convierte en un escenario mitológico visto a través de los ojos de un personaje pragmático y realista.

En el inicio de su viaje, se encuentran con tres trolls y, acorde con la atmósfera poco épica que refleja la novela en su comienzo, se nos muestran más ejemplos de la escasa idoneidad de Bilbo como héroe. Thorin lo envía a explorar y nos muestra lo poco familiarizado que está con este tipo de tareas, pues es capturado por los trolls y ha de ser rescatado por los enanos, cuyo intento de rescate fracasa-, y más tarde por Gandalf, quien engaña a los trolls haciéndoles discutir entre sí para que llegue la mañana y con la luz del sol se conviertan en piedra. En la primera película de la

⁵⁶ En la película de Peter Jackson el objetivo principal de la misión varía un poco. Jackson focaliza la atención en la Piedra del Arca, como el símbolo que le daría a Thorin el derecho a reinar sobre las siete tribus de Enanos, y de esa manera unir un ejército lo suficientemente grande como para poder expulsar a Smaug de Erebor. Es para obtener esta joya por lo que necesitan a un saqueador: Bilbo.

trilogía de Peter Jackson sobre *The Hobbit*, sin embargo, podemos ver que es Bilbo quien enreda a los trolls en una discusión acerca de cómo se cocina mejor un enano, ganando tiempo hasta la salida del sol, como Gandalf le aclara a Thorin:

Gandalf: “Still, they are all in one piece!”

Thorin: “Not thanks to your burglar”.

Gandalf: “He had the nous to play for time. None of the rest of you thought of that”.

[Thorin looks repentant. Gandalf and Thorin examine the statues of the trolls].⁵⁷

Al guarecerse en una cueva de las montañas, la compañía de los enanos es apresada por los trasgos. Bilbo se cae y queda inconsciente durante un rato. Al despertar, rodeado por la oscuridad más absoluta, se arrastra por el suelo y, como por casualidad, encuentra un anillo tirado en el suelo al que Bilbo no le da más importancia en ese momento: “Very slowly he got up and groped about on all fours...till suddenly his hand met what felt like a tiny ring of metal lying on the floor of the tunnel...he put the ring in his pocket almost without thinking; certainly it did not seem of any particular use at the moment” (*The Hobbit*: 65).

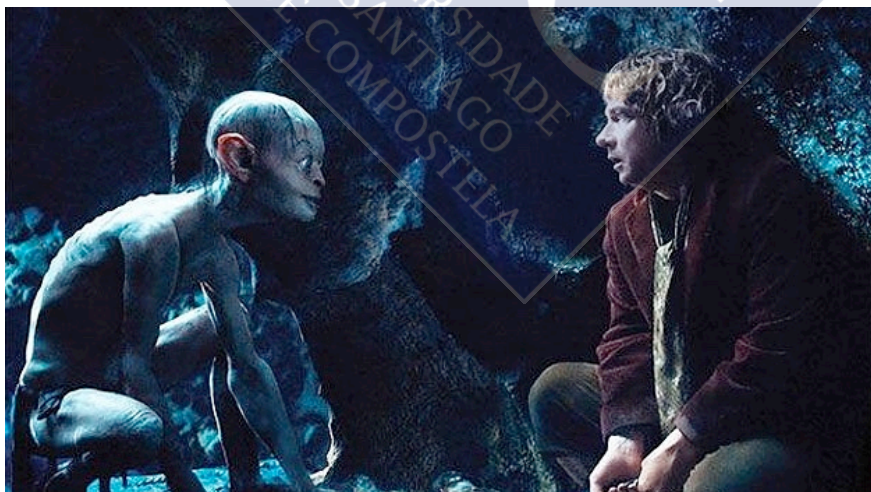


Figura 4. Bilbo y Gollum en el concurso de adivinanzas. Fuente: *The Hobbit: An Unexpected Journey* (película de Peter Jackson). Captura de imagen.

⁵⁷ *The Hobbit: An Unexpected Journey*, transcripción de la película, p. 42. No están todavía a disposición del público el guión de las tres películas que forman la trilogía *The Hobbit*. Debido a esta circunstancia, las referencias a las películas se harán siguiendo las transcripciones de los DVD realizadas por fans. Estas transcripciones están revisadas por el club de fans oficial de las películas (*TheOneRingnet*).

En este momento se produce un punto de inflexión, no solo para el hobbit, sino para toda la Tierra Media, como se comprobará en la obra posterior de Tolkien. Aquí Bilbo se encuentra con Gollum, y es donde el protagonista empieza a mostrar la piedad que es característica de un héroe. Resulta además interesante este capítulo, porque aquí comienza la transición de Bilbo de ser un mero pasajero, o un espectador al margen dentro de la compañía de los enanos, a ser un individuo que razona, escoge y actúa de manera independiente, algo que se irá incrementando en los episodios posteriores.

Gollum y Bilbo inician un concurso de adivinanzas (figura 4) en el cual si Bilbo gana, Gollum le enseñará la salida, y si pierde, será comido por Gollum. Tolkien nos descubre en este episodio que el anillo tiene la propiedad de hacer invisible a quien se lo pone, pero al mismo tiempo hace que su portador sea consumido por el “mal del dragón”: el anillo acaba dominándolo hasta que lo posee completamente (como ha sido en el caso de Gollum, para quien el anillo se ha convertido en una obsesión).

Gollum, al descubrir que ha perdido el anillo, Gollum sospecha que Bilbo lo tiene, y se decide a atacarlo para recuperarlo. Bilbo cae y el anillo se desliza en su dedo, volviéndolo invisible. Gollum pasa de largo hacia la salida y Bilbo lo sigue, sin que aquél lo sepa. Cuando no se atreve a continuar por miedo a que lo descubran los trasgos, Gollum bloquea el camino esperando a Bilbo. El hobbit llega a la conclusión de que tendrá que matar a la criatura para poder huir, justificando esta acción por la situación tan desesperada en la que se encuentra, y la necesidad de escapar de la cueva de los trasgos. Bilbo se ve entonces en un conflicto con su conciencia, puesto que no sería una pelea justa, ya que él es invisible y además tiene una espada mientras que Gollum está desarmado. El hobbit muestra su capacidad de compadecerse mostrando piedad y misericordia hacia Gollum, al que Bilbo ve como miserable, solo y perdido (*The Hobbit*: 81):

He must stab the foul thing, put its eyes out, kill it... No, not a fair fight. He was invisible now. Gollum had no sword... And he was miserable, alone, lost. A sudden understanding, a pity mixed with horror, welled up in Bilbo's heart: a glimpse of endless unmarked days without light or hope of betterment, hard stone, cold fish, sneaking and whispering. All these thoughts passed in a flash of a second.

Si se decidiese a atacar a Gollum, Bilbo podría convertirse en una figura bélica, aunque se da cuenta de lo poderosa que puede ser una espada y la injusticia que supone enfrentarse a alguien que no posee una. Su ética y conciencia moral le dice que está mal matar a una criatura indefensa.

Este acto de piedad y misericordia tiene repercusiones muy importantes para toda la saga del Anillo, como pondrá de manifiesto Gandalf más adelante en *LOTR-FR* (58):

‘What a pity that Bilbo did not stab that vile creature, when he had a chance’

‘Pity? It was Pity that stayed his hand. Pity, and Mercy: not to strike without need. And he has been well rewarded, Frodo. Be sure that he took so little hurt from the evil, and escaped in the end, because he began his ownership of the Ring so. With Pity (...) I have not much hope that Gollum can be cured before he dies, but there is a chance of it. And he is bound up with the fate of the Ring. My heart tells me that he has some part to play yet, for good or ill, before the end; and when that comes, the pity of Bilbo may rule the fate of many -yours not least’.

Bilbo consigue escapar de la cueva gracias a una correcta toma de las decisiones, regidas por la piedad hacia los demás y la comprensión. Al elegir no acabar con la vida de Gollum, de manera inconsciente ha salvado la suya y ha alterado de manera fundamental el destino de todo su mundo.

Resulta curioso que, al conseguir salir de la cueva de los trasgos, Bilbo es capaz de sobreponerse a su miedo y de volver al túnel, demostrando que es capaz de sacrificar su vida para rescatar a sus amigos. Esta valentía es premiada al escuchar las voces de sus compañeros, que habían conseguido salir de la cueva por sus propios medios.

Al preguntarle los enanos cómo había logrado escapar, les dice solamente que se debió al sigilo: “Oh, just crept along, you know - very carefully and quietly” (*The Hobbit*: 87), omitiendo cualquier detalle sobre el anillo. A pesar de que esta reticencia a contar su secreto pueda considerarse como una prueba más del poder oscuro del anillo, podemos relacionarlo más con el “mal del dragón”, y que reaparecerá más tarde cuando Bilbo no sea capaz de divulgar su posesión de la Piedra del Arca. Aunque de momento el poder del anillo y la enfermedad del dragón no parecen ser la causa principal del problema, no están exentos de culpa, pues ambos tienen su raíz en el deseo de poder absoluto.

Al llegar al Bosque Verde, Gandalf les dice que su éxito dependerá de la suerte, y de su valor y esfuerzo (*The Hobbit*: 127). En este caso entendemos la “suerte” como una referencia a la providencia que premia la virtud y castiga el vicio. El valor y el esfuerzo están directamente relacionados con el libre albedrío, y la combinación de estas características depende el éxito o fracaso de la misión. No hay nada garantizado, pues el futuro depende de la fe y la esperanza que pongamos en la providencia, junto a nuestros actos virtuosos. En caso contrario, la aventura fracasaría.

Gandalf abandona a los enanos y a Bilbo a la entrada del bosque,⁵⁸ despidiéndose de ellos de una manera un tanto paternalista: ‘Good-bye! Be good, take care of yourselves -and DON’T LEAVE THE PATH!’⁵⁹ (*The Hobbit*: 129). Poco después de esta despedida, la compañía hace caso omiso de las advertencias de Gandalf y abandonan el camino, buscando qué comer. Al perderse en la oscuridad y separarse, Bilbo es atacado por una araña gigante, y se ve obligado a defenderse. La mata con su espada, y es en este momento, una vez que su mentor y guía haya desaparecido de la aventura, cuando vemos el despertar heroico de Bilbo (*The Hobbit*: 144):

Somehow the killing of the giant spider, all alone by himself in the dark without the help of the wizard or the dwarves or of anyone else, made a great difference to Mr. Baggins. He felt a different person, and much fiercer and bolder in spite of an empty stomach, as he wiped his sword on the grass and put it back into its sheath.



Figura 5. Bilbo se enfrenta a las arañas en el Bosque Negro sin ayuda, comenzando a desarrollar así su vertiente heroica.
Fuente: *The Hobbit: An Unexpected Journey* (película de Peter Jackson). Captura de imagen.

Este acto supone la iniciación de Bilbo en el mundo de los guerreros, pues acaba de alcanzar el grado necesario de madurez y de virtud. Ahora está preparado para rescatar a los enanos, quienes han sido atrapados por las arañas, ya que ha aprendido a combinar su ingenio, su espada, y las cualidades especiales que le proporciona el anillo mágico. A pesar de que en este episodio se hace hincapié en la suerte como factor determinante en las acciones de Bilbo, esta suerte sirve solamente como un refuerzo de la confianza en sí mismo adquirida viendo que es capaz de afrontar retos difíciles de manera independiente. El haber vencido a esta araña le ha dado el coraje suficiente

⁵⁸ El motivo de la partida de Gandalf no aparece reflejado en la novela de Tolkien. Sin embargo, a la hora de conectar esta obra con la saga del Anillo, Peter Jackson justificó esta ausencia como una necesidad del mago de comprobar los rumores acerca de un nigromante que residía en la fortaleza de Dol Guldur. Este material está extraído del parlamento de Gandalf en el Concilio de Elrond (*LOTR-FR*: 244), así como de los *Apéndices* (1063).

⁵⁹ Mayúsculas en el original.

para rescatar a los enanos y a idear una estrategia de confusión y ataque para lograrlo. Como dice Bilbo, “necessity is the mother of invention” y, un poco más adelante, “Bilbo began to feel there really was something of the bold adventurer about himself after all” (*The Hobbit*: 153).

Podemos comprobar que la marcha de Gandalf era necesaria para que Bilbo alcanzara este crecimiento por sí mismo, porque siempre ha estado protegido y guiado por otros en todo momento. Llega el momento en que el individuo, alejado de su entorno doméstico, tiene que tomar sus propias decisiones y actuar de manera independiente, una vez que se le han facilitado las herramientas necesarias.

Al dejar solos a Bilbo y a los enanos, Gandalf les proporciona una oportunidad para que ellos elijan su propio camino. Él les ha aconsejado bien, pero en definitiva son ellos los que tienen que tomar las decisiones -aunque sean equivocadas- y de esta manera aprenden por sí mismos las lecciones de la vida, si quieren llegar a ser todo lo que están destinados a ser. Gandalf les instruye durante el viaje hasta que llegan a obtener la madurez necesaria para poder derrotar los males que puedan encontrarse en su camino. En este aspecto, podemos comprobar que tanto en *The Hobbit* como en *LOTR* se trata el tema del crecimiento de la riqueza interior, donde la sabiduría y la virtud suponen una parte fundamental del desarrollo del individuo, pues contribuyen a destruir el egoísmo propio para poder servir a los demás.

Tras escapar de las arañas, los enanos son apresados por los elfos, quienes los retienen en sus celdas. De nuevo es Bilbo, gracias al anillo, que logra liberarlos y que escapan metidos en barriles a través del río subterráneo que cruza los sótanos del palacio. Reaparece la combinación de la suerte con el ingenio a la hora de planear una vía de escape para los enanos, que es imperfecta pero efectiva (*The Hobbit*: 165):

‘We shall be bruised and battered to pieces, and drowned too, for certain!’ they muttered.

‘We thought you had got some sensible notion, when you managed to get hold of the keys. This is a mad idea!’

‘Very well!’ said Bilbo very downcast, and also rather annoyed. ‘Come along back to your nice cells, and I will lock you all in again, and you can sit there comfortably and think of a better plan -but I don’t suppose I shall ever get hold of the keys again, even if I feel inclined to try’.

Lo más destacable de este episodio es que Bilbo se va percatando de que únicamente puede contar consigo mismo y que no puede depender de los demás: “[Bilbo] often wished...that he could get a message for help sent to the wizard, but that of course was quite impossible; and he soon

realized that if anything was to be done, it would have to be done by Mr. Baggins, alone and unaided” (*The Hobbit*: 161). En palabras de Cecilia Wiklander (2011), son estas decisiones que toma las que le llevan a convertirse en un héroe: “Bilbo is undoubtedly a hero for several reasons: he fulfils a quest, he acquires a weapon and makes some heroic decisions based on his ethics”.

La transformación del hobbit en héroe se hace de manera progresiva: al rescatar a los enanos de las arañas en el Bosque Negro o de las mazmorras de Thranduil, el rey elfo, Bilbo se ve inmerso en circunstancias que le obligan a actuar y que requieren hechos heroicos. En este sentido, Bilbo es un héroe moral: actúa cuando es necesario o correcto hacerlo, en lugar de permanecer inactivo. Ninguna de sus acciones las realiza con el objetivo de obtener fama o buena reputación, aunque con posterioridad sea considerado a través de ellas.

Bilbo y los enanos llegan finalmente a la Ciudad de Lago y, a pesar de su aspecto desaliñado, son tratados como reyes por sus habitantes. Esto es debido a que su regreso fue profetizado en leyendas que se habían convertido en folklore y en canciones que hablan sobre el retorno del Rey bajo la Montaña (*The Hobbit*: 182):

The King beneath the mountains,

The King of carven stone,

The lord of silver fountains

Shall come into his own!

Con la ayuda de la gente de Lago, Thorin y compañía se dirigen a la Montaña Solitaria y empieza a ser evidente el tema integral de la obra, que es el mal del dragón. Este mal no afecta solo a Smaug, sino que tiene efecto también sobre Bilbo y, en mayor medida aún, sobre los enanos. El propio Thorin se muestra obsesionado por recuperar el tesoro y su pensamiento está sediento de oro, llegando incluso a olvidar su amistad con Bilbo⁶⁰ y la deuda que tiene con él. Este mal se va acentuando según los protagonistas se acercan a su destino, la Montaña y el tesoro que contiene.

⁶⁰ Esta relación de amistad la podemos ver en la película de Peter Jackson. A lo largo de toda la película, Thorin considera al hobbit como una carga, que le ha sido impuesta por Gandalf. No duda en mostrar su desdén por el hobbit en numerosas ocasiones (en su encuentro con los trolls, al salir de las cavernas de los trasgos): “Master Baggins saw his chance and he took it! He’s thought of nothing but his soft bed and his warm hearth since first he stepped out of his door. We will not be seeing our Hobbit again. He is long gone” (*The Hobbit: An Unexpected Journey*, transcripción de la película: 80). Sin embargo, la posterior aparición del hobbit y sus motivos desinteresados para hacerlo -el ayudar a los enanos a recuperar su hogar-, junto con el acto de valor que realiza al acudir en defensa de un Thorin indefenso cuando estaba a punto de ser asesinado por Azog y los orcos, hacen que Thorin cambie de opinión y tenga en mayor estima a Bilbo.

Para poder entrar en la Montaña, deben encontrar una puerta secreta que se abre con una llave que Gandalf le entregó a Thorin. Al fracasar en la búsqueda de esta puerta, los enanos se ven invadidos por un sentimiento de frustración y futilidad, y actúan de manera errática, dándose por vencidos. Mientras tanto, Bilbo aguarda con confianza y esperanza el momento adecuado en el que se dé el momento que el mapa describía, las “últimas luces del Día de Durin”. Como en tantas otras ocasiones, Bilbo es el único que mantiene la calma necesaria, y no saca conclusiones precipitadas cayendo en el desánimo, como hacen los enanos.

Una vez que han logrado abrir la puerta secreta, Thorin le recuerda a Bilbo que ha llegado el momento de que haga aquello para lo que se le contrató: entrar en la Montaña, explorar la situación y comprobar dónde está el dragón (*The Hobbit*: 195):

Now is the time for our esteemed Mr. Baggins, who has proved himself a good companion on our long road, and a hobbit full of courage and resource far exceeding his size, and if I may say so possessed of good luck far exceeding the usual allowance -now is the time for him to perform the service for which he was included in our company; now is the time for him to earn his Reward”.

Bilbo se enfada bastante por esta insinuación de Thorin y su tono pomposo; le recuerda a él y a los demás que ya los ha salvado de las arañas y liberado de las celdas de los elfos, además de ser él quien encontró la puerta secreta, lo que no estaba en el contrato original. Considerando estos servicios, sugiere que ya se ha ganado alguna recompensa, aunque acto seguido va a explorar los túneles, y ningún enano quiere acompañarlo: ‘They had brought him to do a nasty job for them, and they did not mind the poor little fellow doing it if he would’ (*The Hobbit*: 196).

Bilbo, superando su temor, desciende por el túnel a oscuras, llevando puesto el anillo, y se queda sorprendido al ver por primera vez al dragón, durmiendo sobre el tesoro. Tras inspeccionar al dragón y el tesoro, se lleva una copa de oro como trofeo para enseñársela a los enanos. Smaug se despierta y nota que ha desaparecido una de sus preciadas posesiones. El egoísmo obsesivo del dragón le lleva a conocer cada pequeña pieza de su tesoro, aunque no le reporte el más mínimo beneficio. El mal del dragón es un eufemismo para el materialismo que está presente en nuestra cultura consumista, y así podríamos considerar que la furia de Smaug por la pérdida de un objeto insignificante y prácticamente inútil sirve como metáfora del hombre moderno y de su manía por acumular objetos que no necesita. Para asegurarse de que no se pasa por alto esta alusión, el narrador nos describe la furia del dragón: “His rage passes description -the sort of rage that is only

seen when rich folk that have more than they can enjoy suddenly lose something that they have long had but have never before used or wanted” (*The Hobbit*: 200).

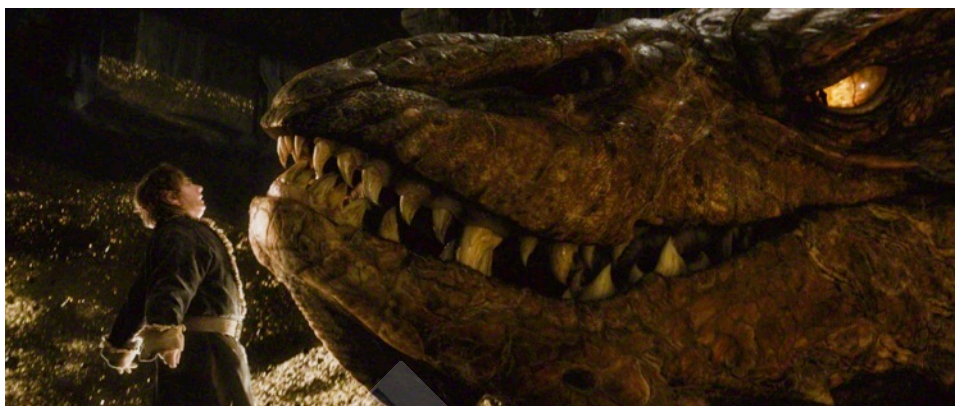


Figura 6. Bilbo y Smaug entablan una conversación llena de adivinanzas, misterio y enigma para intentar obtener información del otro. Fuente: *The Hobbit: An Unexpected Journey* (película de Peter Jackson). Captura de imagen.

Bilbo vuelve a entrar en la montaña, protegido por la invisibilidad del anillo y enreda al dragón en un juego de acertijos, ocultando su propia identidad y tratando de descubrir el punto débil de su oponente. De esta manera, vanagloriándose de su poder, Smaug le muestra a Bilbo un punto débil en su pecho, el único sitio donde es vulnerable. Se trata de una batalla dialéctica entre el orgullo del dragón y la humildad del hobbit (figura 6). Como veremos, recordando las palabras de Mateo 23:12, el orgulloso será humillado y el humilde será exaltado.

Podemos resaltar aquí varios rasgos que acercan a Bilbo a la esfera de los héroes épicos. Como señala Hannah Parry (2012: 12) existe un cierto paralelismo entre el encuentro entre Bilbo y Smaug y la historia de Ulises y el cíclope Polifemo, lo que eleva el tono de la historia del hobbit de un cuento de hadas a un nivel más acorde con el trasfondo épico y mitológico que se verá en *LOTR*:

Both Polyphemus and Smaug dwell in caves where the hero has ventured with the intent of steal, both are characterised by a single ‘roving eye’ which is foiled by the trickery of the hero (...) and both engage in mockcourageous banter with the hero... Bilbo and Odysseus take care to conceal their names through the use of riddling pseudonyms.

A pesar de estas precauciones, tanto Ulises como Bilbo no pueden evitar el pecar de orgullo en su despedida. Ulises, una vez libre de la cueva de Polifemo, le desvela su verdadero nombre, incurriendo en la ira de Poseidón; del mismo modo, Bilbo hace un comentario desafortunado al

despedirse de Smaug, lo que causa que el dragón esté a punto de quemarlo vivo: “Well, I really must not detain Your Magnificence any longer”, he said, “or keep you from your much needed rest. Ponies take some catching, I believe, after a long start. And so do burglars” (*The Hobbit*: 208). En este momento, Bilbo abandona definitivamente el mundo del cuento de hadas y pasa a formar parte de la categoría de héroes épicos que recurren al engaño, la burla y la picaresca (como es el caso de Ulises).

La ubicación del punto vulnerable del dragón directamente sobre su corazón transmite una simbología alegórica importante. Este punto débil no solo está sobre su corazón, sino que es su corazón. Es la perversidad de su corazón y su orgullo lo que provocarán su caída. Smaug, furioso por la huida de Bilbo, destroza la ladera de la montaña donde está la entrada secreta, atrapando al hobbit y a los enanos dentro del túnel, y dejándolos aparentemente sin escapatoria. Los enanos, una vez más, caen en la desesperación -porque ya han caído en el orgullo, mientras que Bilbo recibe el don de la esperanza, porque es humilde. Dado que la única alternativa es avanzar hacia la sala en la que está amontonado el tesoro, donde el dragón ha hecho su guarida, deciden aventurarse, animados por Bilbo (*The Hobbit*: 214-215):

Come, come!’ he said. ‘While there’s life there’s hope!’ as my father used to say, and ‘Third time pays for all’. I am going *down* the tunnel once again. I have been that way twice, when I knew there was a dragon at the other end, so I will risk a third visit when I am no longer sure. Anyway the only way out is down. And I think this time you had better all come with me’.

Con alivio, descubren que el dragón no se encuentra en la montaña, sino que ha partido para atacar la Ciudad de Lago para vengarse de la ayuda que sus habitantes le prestaron a los enanos. Al descubrir el tesoro sin vigilancia, los enanos se dejan dominar por la excitación. Bilbo, sin embargo, mantiene la calma y no se queda prendado de la montaña de tesoros a sus pies (*The Hobbit*: 219):

All the same Mr. Baggins kept his head more clear of the bewitchment of the hoard than the dwarves did. Long before the dwarves were tired of examining the treasures, he became weary of it and sat down on the floor; and he began to wonder nervously what the end of it all would be. ‘I would give a good many of these precious goblets,’ he thought, ‘for a drink of something cheering out of one of Beorn’s wooden bowls!’.

El apego y el deseo que sienten los enanos hacia el tesoro son signos del mal del dragón, una aflicción que el narrador describe como ‘hechizo’: “All the same Mr. Baggins kept his head more clear of the bewitchment of the hoard than the dwarves did. Long before the dwarves were tired of examining the treasures, he became wary of it and sat down on the floor” (*The Hobbit*: 219). Son poseídos por aquello que desearían poseer. Bilbo, por su parte, encuentra que hay una riqueza más plena en un modo más sencillo de vivir, con un mayor contacto con la naturaleza, como el de Beorn. Está protegido del hechizo del mal del dragón por su humildad, por su desapego y por su sencillez de corazón, y eso es lo que lo convierte en un héroe.

Mientras los enanos exploran el tesoro y la montaña, el dragón sigue atacando la Ciudad de Lago hasta que Bardo, con su última flecha, lo derriba. La muerte de Smaug supone el clímax de la trama de *The Hobbit*, similar a la destrucción del Anillo en *LOTR*. Sin embargo, en ambos libros, la destrucción del Objeto Maligno no acaba con el mal mismo. La muerte del dragón no significa la curación del mal del dragón. Por el contrario, la desaparición de Smaug parece acentuar en los enanos, y en Thorin en particular, los efectos perversos de la dolencia.

Los supervivientes de la Ciudad de Lago, ayudados por Thranduil, el rey elfo, van a la Montaña pensando que los enanos han muerto, con el fin de recuperar el tesoro que les permitirá reconstruir su ciudad. Sin embargo, los enanos han decidido cerrar las puertas, y fortificarse dentro, esperando refuerzos de sus parientes de las Colinas de Hierro. Ante la obstinación de Thorin a no ceder nada del tesoro, el conflicto armado parece la única solución.

Sintiendo que tiene que hacer algo para alcanzar la paz, Bilbo se escapa de la montaña utilizando el anillo y se lleva la Piedra del Arca, una gema de gran valor que Thorin busca desesperadamente. La guarda y se la entrega a Bardo, quien ha matado al dragón, para que la use en la negociación con el enano. Bilbo se la entrega a Bardo “not without a shudder, not without a glance of longing”. Esta acción supone su propia recuperación definitiva del mal del dragón que él mismo ha estado sufriendo, aunque más levemente que Thorin (*The Hobbit*: 248):

‘I hope you will find it useful’.

The Elvenking looked at Bilbo with a new wonder. ‘Bilbo Baggins!’ he said. ‘You are more worthy to wear the armour of elf-princes than many that have looked more comely in it. But I wonder if Thorin Oakenshield will see it so’.

Bilbo aún ofrece otra muestra de valor rechazando la oferta de permanecer en la seguridad del campamento, insistiendo en volver a la Montaña para compartir con Thorin y sus compañeros los peligros que les esperan. Recibe entonces la aprobación de Gandalf, que reaparece en este

momento, y le dirige las mismas palabras que ya había pronunciado después de escapar de la cueva de los trasgos, tras la aparición sorprendente de Bilbo: ‘Well done, Mr. Baggins!’ he said, clapping Bilbo in the back. ‘There is always more about you than anyone expects!’ (*The Hobbit*: 249).

Bardo le muestra a Thorin la Piedra del Arca y se la ofrece a cambio de una parte del tesoro. Al preguntar cómo se ha hecho con la joya, Bilbo confiesa que se la ha dado él, justificándose diciendo que ha dispuesto de la parte del tesoro que le correspondía según su criterio, y que se la ha dado a Bardo en un intento de evitar males mayores. Thorin no entiende esto y lo expulsa de la Montaña.

En ese momento llega un ejército de enanos y cuando el conflicto armado parece inevitable, las circunstancias cambian. Aparece un ejército de trasgos que fuerzan a enanos, elfos y hombres a una apresurada alianza contra un enemigo común. En el transcurso de esta batalla, conocida como la ‘Batalla de los Cinco Ejércitos,’ Thorin es herido mortalmente. Después de la batalla, arrepentido, se reconcilia con Bilbo y, curado ya del mal del dragón, retira sus palabras y hechos anteriores. Las últimas palabras de Bilbo a Thorin están llenas de dolor (*The Hobbit*: 262-263):

‘Farewell, King under the Mountain!’ he said. ‘This is a bitter adventure, if it must end so; and not a mountain of gold can amend it. Yet I am glad that I have shared in your perils - that has been more than any Baggins deserves’.

‘No!’ said Thorin. ‘there is more good in you than you know, child of the kindly West. Some courage and some wisdom, blended in measure’.

La aventura ha sido amarga, puesto que acaba con la muerte de varios de los enanos, y la sensación de que ninguna riqueza material puede compensar la pérdida de vidas. Aún así, Bilbo prefiere haber compartido las penurias de sus amigos, incluso en una aventura que acaba de manera tan trágica, que permanecer en casa en el confort de la Comarca. Al abrazar el sufrimiento, hasta el punto de la muerte, Bilbo condensa la idea de la vida como una cruz que somos llamados a llevar voluntariamente y hasta con alegría. La vida no consiste en perseguir las comodidades y buscar el camino más fácil; abandonando la zona de confort y abrazando los múltiples sufrimientos que la aventura pone en su camino, y dándose voluntariamente al servicio de los demás, Bilbo crece en virtud, y se percata de que es el único crecimiento que merece la pena. Habiendo experimentado la aventura en su totalidad, Bilbo no solo se “alegra” por el dolor y las penas, sino que se siente indigno de la bendición de ese sufrimiento, que es “más de lo que cualquier Bolsón hubiera podido merecer”.

Después de la muerte de Thorin, Bilbo llora hasta que se le enrojecen los ojos y se queda sin voz. En su dolor medita sobre el aparente fracaso de sus esfuerzos para traer la paz entre Thorin y Bardo (*The Hobbit*: 263):

‘A mercy it is,’ he said at last to himself, ‘that I woke up when I did. I wish Thorin were living, but I am glad that we parted in kindness. You are a fool, Bilbo Baggins, and you made a great mess of that business with the stone; and there was a battle, in spite of all your efforts to buy peace and quiet, but I suppose you can hardly be blamed for that’.

Es cierto que los esfuerzos de Bilbo por traer la paz habían fracasado. Al final, la alianza forzosa contra un enemigo común sugiere que la mano oculta de la Providencia es la auténtica pacificadora entre enanos, hombres y elfos, reuniéndolos en una cruzada común contra las fuerzas del mal. Las acciones de Bilbo deben ser alabadas y, si han fracasado, no ha sido por su culpa, sino por la dureza de corazón de Thorin. Sus acciones virtuosas son una fuente de curación, que empuja a Thorin a presentar sus disculpas y a pedir ser perdonado. Esa es la verdadera victoria de Bilbo, el traer la paz al corazón inflexible del enano.

Bilbo reemprende el regreso a su casa, un año después de su partida, y al llegar descubre que ha sido declarado “presuntamente muerto”, y sus propiedades están siendo subastadas. El regreso del héroe a su hogar está marcado por los cambios, no solo en sí mismo debido a las aventuras que ha vivido, sino al propio cambio que ha sufrido su hogar. Al igual que en la conclusión de *LOTR* existe un capítulo llamado “El saneamiento de la Comarca” (*The Scouring of the Shire*”, *LOTR-RK*: 975-997), en el que los hobbits deben liberar su tierra de la invasión de los hombres del sur, en *The Hobbit* Bilbo ha de restaurar su hogar tal y como era antes de su partida.

En cierto modo, al ser declarado presuntamente muerto, tenemos una especie de resurrección de Bilbo al final del libro. Ya no es el hobbit que era antes; estaba espiritualmente “muerto” antes de emprender la aventura y su viaje lo ha cambiado y lo ha devuelto a la vida. Su resurrección consiste en un reconocimiento literal de una realidad espiritual más profunda. Mientras el viejo Bilbo estaba muy preocupado por su reputación y deseaba ser considerado respetable por sus vecinos, se dice que al nuevo Bilbo esto no le importaba: “He was quite content; and the sound of the kettle on his hearth was ever after more musical than it had been in the quiet days before the Unexpected Party” (*The Hobbit*: 275). El nuevo Bilbo ve las cosas viejas con ojos nuevos, incluso mejores de lo que nunca hubiera imaginado que podían llegar a ser.

En la conversación final entre Bilbo y Gandalf, el mago le recuerda al hobbit que él no es sino una pequeña parte de un escenario providencial mucho mayor (*The Hobbit*: 276):

‘Surely you don’t disbelieve the prophecies, because you had a hand in bringing them about yourself? You don’t really suppose, do you, that all your adventures and escapes were managed by mere luck, just for your sole benefit? You are a very fine person, Mr. Baggins, and I am very fond of you; but you are only quite a little fellow in a wide world after all!’

‘Thank goodness!’ said Bilbo laughing, and handed him the tobacco-jar.

La paradoja final resulta ser que el propósito del viaje espiritual de Bilbo consistía en permitirle crecer lo suficiente para darse cuenta de lo pequeño que es. El mayor de los dones que Bilbo obtiene de su aventura es la humildad, que le permite conseguir de nuevo su hogar, con la capacidad, ahora sí, de disfrutarlo en toda su plenitud. Ya no coloca su corazón al servicio de las posesiones terrenales, sino que busca, por el contrario, aquellos tesoros del corazón que se encuentran en la sabiduría y la virtud. Vladimir Propp (1970: 146) nos cuenta que la razón por la que el héroe abandona su hogar es porque siente que le falta algo, ya sea otro ser humano, un objeto maravilloso, dinero, comida, etc. Lo que le falta a Bilbo al inicio de la novela es su autoestima y, aunque no lo sepa, de hecho abandona su hogar para encontrar su propio lugar en el mundo. De manera similar expone Joseph Campbell (1949: 152) los motivos del héroe para embarcarse en una aventura, que ya aparecen reflejados en el propio subtítulo del libro de Tolkien, *The Hobbit, or There and Back Again*:

The usual hero adventure begins with someone from whom something has been taken, or who feels there’s something lacking in the normal experiences available or permitted to the members of his society. This person then takes off on a series of adventures beyond the ordinary, either to discover what has been lost or to discover some life-giving elixir. It’s usually a cycle, a going and a returning.

Bilbo es un héroe debido a las virtudes de su carácter sensible, que podemos comprobar cuando deja su hogar, cuando muestra piedad hacia Gollum e incluso cuando renuncia a su parte del tesoro si con ello consigue evitar una guerra entre enanos, elfos y hombres. Son las decisiones de Bilbo las que lo convierten en un héroe. La trama parece en principio similar a la búsqueda tradicional de gloria, fama y riqueza, puesto que el objetivo es matar al dragón Smaug y recuperar el tesoro de los enanos. Varios ejemplos a lo largo del libro -sobre todo después de llegar a la Montaña Solitaria- nos muestran un retrato de Bilbo más cercano a un héroe épico como Ulises en

la utilización de su ingenio a la hora de tratar con el dragón. Sin embargo, el rechazo de Bilbo de todos los estereotipos heroicos como son la guerra, el renombre y el botín [el oro], lo convierten en el héroe ordinario ideal: pacífico, honesto y generoso. Este tipo de héroe realiza un viaje de aprendizaje y de descubrimiento personal, mostrándose en un plano inferior a la situación que está viviendo, tanto en comparación con los espacios por los que transcurre la historia como por su relación con los otros personajes (hallándose incluido en el modo mimético inferior de Frye). Un héroe del cuento de hadas que vuelve a su hogar a retomar su vida, habiendo ganado la experiencia que de otro modo le sería imposible adquirir dado su estado inicial de inmovilismo y falta de curiosidad, y que, de manera inesperada, y motivado por las circunstancias, realiza actos puntuales de valor y heroísmo guiado por su conciencia y su idea de la moralidad, lejos de cualquier reconocimiento y deseo de gloria personal.

A continuación, podremos comprobar otro caso de comportamiento heroico en *The Hobbit* radicalmente diferente al de Bilbo. El personaje de Thorin Escudo de Roble nos presenta el punto de vista del héroe empujado por el destino y la obligación con su familia y su pueblo, de manera que llega a comprometer sus propios principios por la causa a la que está abocado.

b. Thorin Escudo de Roble

Thorin es un Enano de la Casa de Durin, hijo de Thrain II, que recibió su sobrenombre al utilizar una rama de roble como escudo en la Batalla de Azanulbizar, a las puertas de Moria. Era un príncipe heredero de Erebor, uno de los reinos más ricos de la Tierra Media, aunque la enorme cantidad de riquezas que poseía su familia hizo que un dragón invadiera el reino y se instalara en la Montaña Solitaria, matando o expulsando de su hogar a todos los enanos. Después de la desaparición de su padre, se convirtió en rey en el exilio y condujo a su pueblo hacia las montañas del noroeste, en Ered Luin, donde durante cien años su pueblo creció poco a poco en número y riquezas.

Preocupado desde hacía mucho tiempo atrás por los males que se le habían hecho a su casa, se encontró con Gandalf, quien lo convenció para que contratara a un saqueador con el fin de recuperar el reino de Erebor, que le había sido arrebatado a su abuelo por el dragón Smaug. La codicia y la terquedad de Thorin casi lo llevan a la guerra con los hombres y los elfos, que se pudo evitar en última instancia por la aparición de un ejército de orcos. Este hecho hizo que Enanos, Elfos y Hombres formaran una alianza para derrotar a este enemigo, en el transcurso de la cual Thorin fue abatido.

No existe una gran producción crítica acerca de *The Hobbit* de Tolkien. Los pocos ejemplos existentes hacen referencia a Propp y a los diferentes episodios de los cuentos populares o cuentos de

hadas, y su aparición en esta novela. En algunos casos como en Pearce (2012: 13), se estudia el personaje de Bilbo como el héroe del *Bildungsroman*, entendiendo *The Hobbit* como una obra enmarcada en la categoría de las novelas de aprendizaje. En el caso de Thorin, Pearce realiza una comparación superficial entre este personaje y Aragorn, destacando la similitud de que ambos son reyes en el exilio que regresan para reclamar su trono. Sin embargo, también señala sus diferencias, siendo Aragorn el paradigma de la virtud y digno de respeto, reverencia y emulación, mientras que Thorin es un ejemplo de orgullo y codicia.

Albero (2004: 30) hace un análisis de los elementos que denomina propios o reminiscentes de la fantasía infantil, como el motivo del mapa del tesoro que Thorin recibe de su padre moribundo y que después se ve complementado con la llave que le entrega Gandalf. Este elemento es parte de una tradición que se puede encontrar en *La isla del tesoro* (*Treasure island*, Robert Louis Stevenson, 1883), donde un niño, Jim, recibe el mapa de una isla donde los piratas han escondido su tesoro de manos del Capitan Bill, un pirata en su lecho de muerte. Otras características de la literatura fantástica destinada a un lector infantil, son la existencia de una estructura narrativa simple, sin digresiones importantes del argumento principal, y con “una aceptable economía narrativa” (Albero, 2004: 408). Aparte de referencias puntuales al personaje de Thorin como elemento de la literatura infantil, no se realiza un análisis de ningún personaje de *The Hobbit*, exceptuando a Bilbo como protagonista.

Otros autores, como Lundqvist (2007: 9), únicamente mencionan a Thorin como parte de los elementos que establecen el marco necesario para el viaje heroico y de aprendizaje de Bilbo. Trabajos como el de Rorabeck (2003: 72) resultan interesantes a la hora de analizar el motivo medieval del *ofermod*, entendido como orgullo irresistible, aplicado a diferentes obras de Tolkien, como su edición de *Sir Gawain and the Green Knight*,⁶¹ *The Homecoming of Beorhtnoth Beorhthelm's Son* (1953), y *The Hobbit* (1937), donde se centra sobre todo en el personaje de Thorin. Según Rorabeck, el defecto interior que posee Thorin, y lo que le convierte en un héroe trágico es el orgullo. Tutta Kesti (2007), por su parte, nos invita a reflexionar acerca de la idea de que todos los héroes, incluso aquellos que no llegan a cumplir su misión, participan en cierta medida del viaje del héroe que establecía Campbell. Resulta curioso que Kesti (2007: 88) incluya a Thorin entre estos personajes, junto a otros pertenecientes a la mitología de Tolkien, aunque sin entrar en el análisis detallado:

In addition to the study about the relation between the main character's and the side characters' Hero's Journey, it would be interesting to see whether unsuccessful heroes have at least the beginning of a Hero's Journey. For example, in *LOTR* both Théoden and

⁶¹ Esta obra fue escrita en el siglo XIV y Tolkien realizó la primera edición moderna, que fue publicada en 1925.

Boromir die heroically. They might not have time to fill out the criteria of a hero set by Campbell, but does that mean that they do not have a Hero's Journey even at part? Such heroes could also include Thorin Oakenshield from *The Hobbit* and Túrin Turambar from *The Silmarillion*.

Desde el inicio de *The Hobbit* se nos presenta al personaje de Thorin Escudo de Roble como el heredero de una casa real (la Casa de Durin). Es, por tanto, noble, con un destino que cumplir, una misión que ha heredado y que no puede delegar en nadie más. La justificación de Thorin para iniciar una aventura es la de recuperar la Montaña Solitaria, su hogar ancestral, de donde fueron expulsados por el dragón Smaug. Esta sería la razón principal que nos llevaría a considerar a Thorin como un héroe épico, abocado a una causa noble por el bien de su pueblo.

Sin embargo, Thorin es presentado, tanto en la novela como en su adaptación cinematográfica, como un personaje con un carácter inestable, que no tolera que nadie le contradiga. Una vez que ha tomado una decisión, resulta extremadamente difícil que la cambie, y esta característica de su personalidad se volverá evidente una vez que los enanos tomen posesión de la Montaña Solitaria. La obsesión de Thorin por recuperar su reino se transforma en una obsesión por recuperar la Piedra del Arca y proteger el gran tesoro que contiene la montaña, lo que hace que sus motivos se inclinen más hacia el orgullo y la codicia. Esto lo podremos comprobar, sobre todo, en la evolución del personaje que se muestra en las películas de la trilogía de Peter Jackson.

Enmarcamos entonces a Thorin Escudo de Roble en la categoría del héroe trágico. Como habíamos detallado en el apartado 4.3, un héroe trágico suele pertenecer a la aristocracia y presentarse al lector como un personaje virtuoso, noble y con una cierta grandeza. Estas son características que podemos encontrar en Thorin. Como ya se expuso anteriormente, proviene de una familia real, siendo el heredero al trono. Sobre él recae la responsabilidad de derrotar al dragón y recuperar su hogar, para que su pueblo pueda volver a su tierra. A lo largo de la historia encontramos ejemplos en los que vemos como Thorin se comporta de manera noble e incluso está dispuesto a sacrificarse por sus compañeros de viaje (algunos de ellos de su propia familia). También vemos, por los comentarios de otros personajes, el respeto que sienten por él, destacando aquellos rasgos, como su nobleza de carácter y una cierta grandeza obtenida a través de las armas, que hacen que le consideren un líder al que seguir. Al inicio de su viaje, los dos enanos más jóvenes de la Compañía, Fili y Kili, bromean con Bilbo haciéndole creer que los ruidos de la noche se deben a un ataque de los orcos. Thorin les recrimina que bromeen de ciertas cosas y Balin les explica el motivo de su reacción:

[Balin]: After the Dragon took the Lonely Mountain, King Thror tried to reclaim the ancient Dwarf kingdom of Moria. But our enemy had got there first.

[Flashback of the Battle of Azanulbizar; thousand of dwarves and orcs fight in front of the gates of Moria. We see Thorin, Thror, Thrain, Balin, and Dwalin fighting fiercely. A massive, pale, orc wipes out many dwarves with his mace, then engages King Thror.]

[Balin]: Moria had been taken by legions of Orcs led by the most vile of all their race: Azog the Defiler. The giant Gundabad Orc had sworn to wipe out the line of Durin. He began by beheading the king. Thrain, Thorin's father was driven mad by grief. He went missing. Taken prisoner or killed, we did not know. We were leaderless. Defeat and death were upon us.

[In the flashback, the orcs have overpowered the dwarves, and the dwarves flee for their lives.]

[Balin]: That is when I saw him. A young Dwarf prince facing down the pale Orc.

[Thorin faces Azog; Azog swings his mace and knocks away first Thorin's shield, then his sword. Thorin falls down an embankment and lands on the ground.]

[Balin]: He stood alone against this terrible foe. His armour rent, wielding nothing more but an oaken branch as a shield.

[Azog leaps to smash Thorin, but Thorin, grabbing an oaken branch lying on the ground, manages to roll away in time. Azog continues wielding his mace against Thorin, who is still on the ground, but Thorin blocks his mace with the oaken branch, which he uses as a shield. As Azog swings one last time, Thorin, grabbing a sword lying nearby, cuts off Azog's left arm, his mace arm, from below the elbow. Azog clutches the stump of his arm as he howls in pain.]

[Balin]: Azog the Defiler learned that day that the line of Durin would not be so easily broken.

[Azog is rushed into Moria by other orcs; Thorin, yelling "*Du Bekâr! Du Bekâr!*" (not translated onscreen: 'To arms! To arms!'), rallies the dwarves to battle. They stop fleeing and return to battle, fighting ferociously. The dwarves now seem to have the advantage.]

[Balin]: Our forces rallied and drove the Orcs back. And our enemy had been defeated (...) We few had survived. And I thought to myself then: there is one who I could follow. There is one I could call king.

[In the present, Thorin turns away from the view beyond the cliff; the entire Company is awake and standing in awe, staring at him. Thorin walks between them toward the fire.]⁶²

En esta escena de la versión cinematográfica se transmite una información importante. No solo conocemos de primera mano, a través de un flashback, la relación de odio entre Thorin y el orco albino Azog, que será muy importante a lo largo de la trilogía, sino que además se nos informa de que Thorin se ha convertido en el líder de su pueblo, cuando en esa misma batalla desaparecieron -o murieron- tanto su abuelo, el rey Thrór, como su padre, Thráin. El comportamiento de Thorin en la batalla, liderando una nueva ofensiva cuando todo parecía perdido, hizo que los enanos consiguieran la victoria, aunque a costa de numerosas bajas. Es este comportamiento honorable y valiente lo que lo convierte en un héroe y un líder para su pueblo, y podría ser un punto de partida para analizarlo como un héroe épico, si estas cualidades se mantuvieran de manera consistente a lo largo de *The Hobbit*. Sin embargo, desde el inicio vemos como su relación con los demás personajes dista mucho de ser lo modélica que se podría esperar de tal héroe. Su origen aristocrático y su porte noble hacen pensar que es, en principio, una figura heroica, aunque este estatus va perdiendo relevancia según va avanzando la acción. De manera destacada en la primera película de la trilogía de Peter Jackson, Thorin se nos presenta como un personaje con un cierto engreimiento e impaciencia, junto con un aire de superioridad que no ayuda a que el personaje sea atractivo para los espectadores, condicionando desde el inicio la percepción del mismo como carente de los atributos de un héroe épico.

Precisamente, dos de los rasgos que lo definen, el orgullo y la codicia, son los que de alguna manera marcan el carácter de Thorin, ocultando otras características que sí podríamos considerar heroicas. Un ejemplo de este orgullo lo vemos cuando se presenta ante los habitantes de Lago, diciendo que es “Thorin son of Thráin son of Thrór King under the Mountain!” (*The Hobbit*: 180). A lo largo de la novela Thorin se refiere una y otra vez a sus nobles ancestros, puesto que realmente piensa que su genealogía se asocia con su nobleza de carácter. Mantiene una actitud pomposa con sus compañeros de viaje, otros enanos como él, sobre quienes no solo se siente superior, sino que se lo demuestra. Esta actitud ante sus propios amigos la podemos ver en la casa de Bilbo cuando, después de cenar, los enanos están recogiendo la mesa y limpiando. Según el narrador, Thorin no participa en la limpieza porque: ‘not Thorin, he was too important and stayed talking to Gandalf’ (*The Hobbit*: 12).

En la primera película de la trilogía cinematográfica *The Hobbit: An Unexpected Journey* (2013), se presenta en el prólogo una escena en la que se intenta explicar la ambición enfermiza como algo

⁶² *The Hobbit: An Unexpected Journey*, transcripción de la película: 29-30.

hereditario.⁶³ Peter Jackson sitúa a un Bilbo adulto como narrador de la historia, y es a través de sus palabras que se nos relata la situación previa a la llegada del dragón: “Thror’s love of gold had grown too fierce. A sickness had began to grow within him. It was a sickness of the mind! And where sickness thrives, bad things would follow”. Thror, el abuelo de Thorin, aparece representado como codicioso hasta el extremo, llegando a sugerir en la misma escena que la codicia fue la causa de la desavenencia entre Enanos y Elfos.

Encontramos otra explicación a esta ambición y codicia desmedida en *The Silmarillion* (1977), donde se habla de los Anillos de Poder. Al igual que los nueve Anillos entregados a los hombres, los siete pretendían ser la herramienta con la que Sauron controlaría los siete reinos de los Enanos a través de sus portadores. Sin embargo, los Enanos fueron resistentes a la influencia de Sauron por lo que, en vez de esclavizarlos, los Anillos convertían a sus portadores en individuos increíblemente codiciosos, hasta el punto de la ambición ciega y desmedida. Thror, abuelo de Thorin, poseía el último de estos Anillos, que guardaba en secreto (*The Silmarillion*: 337):

The Dwarf Lords proved resistant to the malevolent magic of the rings, which could not even turn them invisible. The rings amplified their wearer's natural skills and desire of dominion which as a consequence, they became greedy and exceedingly rich; the Rings gave them the power to multiply whatever they mined.

En la versión extendida de la película,⁶⁴ podemos ver una confirmación de esta enfermedad, -que posteriormente se denominará el “mal del dragón” en una conversación que mantienen Gandalf y Elrond:

[Gandalf] “The throne of Erebor is Thorin’s birthright. What is it you fear?”

[Elrond] “Have you forgotten? A strain of madness runs deep in that family. His grandfather lost his mind, his father succumbed to the same sickness... Can you swear Thorin Oakenshield would not also fall?”

Con esta conversación se nos proporciona una información importante para entender al personaje de Thorin. Primero, que Elrond, conocedor de la historia y los pueblos de la Tierra Media, está al tanto de la dolencia que afectaba al abuelo de Thorin, y que la considera hereditaria.

⁶³ *The Hobbit: An Unexpected Journey*, transcripción de la película: 2.

⁶⁴ *The Hobbit: An Unexpected Journey*, transcripción de la película: 57.

Además, nos muestra que no existe una buena relación entre Enanos y Elfos no son las mejores. En una escena anterior, Gandalf y Thorin hablan de la necesidad de visitar a Elrond para que este les ayude a descifrar el mapa. En ese intercambio se nos explican las causas de la enemistad entre ambos pueblos, según Thorin:

[Gandalf] “I think it would be wiser to move on. We could make for the Hidden Valley”.

[Thorin] “I have told you already. I will not go near that place”.

[Gandalf] “Why not? The Elves could help us. We could get food, rest, advice”.

[Thorin] “I do not need their advice”.

[Gandalf] “We have a map that we cannot read. Lord Elrond could help us”.

[Thorin] “Help? A dragon attacks Erebor. What help came from the Elves? Orcs plunder Moria, desecrate our sacred halls. The Elves looked on and did nothing. You ask me to seek out the very people who betrayed my grandfather. Who betrayed my father”.⁶⁵

En el prólogo se relata cómo fue Thranduil, rey de los Elfos del Bosque Negro, quien no socorrió a los Enanos cuando Smaug atacó la Montaña Solitaria. Sin embargo, a través de esta escena, se nos muestra la gran desconfianza que siente Thorin hacia todos los miembros de ese pueblo. Un nuevo ejemplo lo tenemos cuando, en Rivendell, Gandalf quiere mostrar a Elrond el mapa que muestra una entrada secreta a Erebor, y Thorin se opone:

Thorin: “Our business is no concern of Elves... It is the legacy of my people. It is mine to protect...as are its secrets”.

Gandalf: “Save me from the stubbornness of Dwarves! Your pride will be your downfall. You stand here in the presence of one of the few in Middle-earth who can read that map. Show it to Lord Elrond!”

[Thorin thinks quietly for a few seconds, with everyone looking at him. He begins to hand the map to Elrond, and Balin tries to stop him.]⁶⁶

⁶⁵ *The Hobbit: An Unexpected Journey*, transcripción de la película: 33.

⁶⁶ *The Hobbit: An Unexpected Journey*, transcripción de la película: 54.

Aparece en la cita anterior otra característica de Thorin, que Gandalf hace extensiva a todos los enanos: la obstinación. Este es uno de los rasgos que definen al héroe trágico, puesto que una vez que han tomado una decisión, no cederán nunca en su propósito, y muy raramente cambiarán de idea.

Al llegar al Bosque Verde, Gandalf deja a la compañía para atender otros asuntos, y en ese momento vemos con claridad que Thorin no es un verdadero líder: es incapaz de formular un plan, toma decisiones precipitadas y en ocasiones evita cualquier actividad peligrosa y envía al hobbit en su lugar, tratándolo como un criado insignificante: “‘Is there no end to this accursed forest?’ said Thorin. ‘Somebody must climb a tree and see if he can get his head above the roof and have a look round’”... Of course ‘somebody’ meant Bilbo” (*The Hobbit*: 137).

Después de haber reclamado la Montaña Solitaria, Thorin experimenta un agravamiento de sus cualidades más negativas, la avaricia y la desconfianza. Cuando el dragón ha sido derrotado, resulta aún más evidente que Thorin es un héroe inconsistente. A partir de ahí, su personaje pierde incluso su atractivo, pues se vuelve codicioso y avaro de una manera irracional, obsesionado con la riqueza. Debido a su orgullo y a su poca disposición a escuchar otras opiniones diferentes de la propia, se encierra en la montaña y está dispuesto a provocar una guerra ante cualquiera que acuda con la intención de obtener una parte del tesoro.

Muestra esta actitud en varias ocasiones, centrados en su tratamiento de los hombres de la Ciudad de Lago y los elfos del Bosque Verde, cuando llegan a la Montaña para reclamar parte del tesoro como compensación por su papel en la liberación de Erebor. Thorin, a quien estos creen que ha sido asesinado por el dragón, fortifica la montaña y se atrinchera dentro, puesto que siente grandes prejuicios hacia la delegación que viene a reclamarle el tesoro. En la novela de Tolkien un cuervo que habla aconseja a Thorin que, puesto que se encuentran en una clara desventaja estratégica, confíe en Bardo y escoja la paz sobre el oro. Pero la ira domina a Thorin, quien a partir de ese momento piensa solamente en la defensa de la montaña y el tesoro y, si eso fallara, decide plantar batalla (*The Hobbit*: 236-237):

‘all the treasure is yours -for the moment. The news of the death of the guardian has already gone far and wide, and the legend of the wealth of Thrór has not lost in the telling during many years; many are eager for a share of the spoil... By the lake men murmur that their sorrows are due to the dwarves; for they are homeless and many have died, and Smaug has destroyed their town... Your own wisdom must decide your course; but thirteen is small remnant of the great folk of Durin that once dwelt here, and now are scattered far. If you will listen to my counsel, you will not trust the Master of the Lakemen, but rather him that shot the dragon with his bow. Bard is he’

Then Thorin burst forth in anger... 'None of our gold shall thieves take or the violent carry off while we are alive...Sent messengers to our kin in the mountains of the north, and tell them of our plight'.

La desconfianza que Thorin siente hacia otras razas se ve reforzada por la llegada de hombres y elfos, a quienes considera ladrones. La situación llega a tal extremo que incluso llega a desconfiar de sus propios seguidores, algunos de los cuales opinan que todavía podría haber una solución pacífica al conflicto, y desearían que las cosas hubieran salido de otra manera, aunque Thorin desprecia estas ideas. Los enanos incluso cantan una canción acerca de la gloriosa conquista del trono de la montaña para aplacar a Thorin, aunque las actitudes que muestran resultan desagradables para Bilbo, puesto que no hacen más que reforzar la obstinación de Thorin en no buscar una solución dialogada del conflicto. La canción redonda en las ideas del amor de los enanos por el oro y en su postura como víctimas de una gran injusticia (*The Hobbit*: 239):

Under the Mountain dark and tall
The King has come unto his hall!
His foe is dead, the Worm of Dread,
And ever so his foes shall fall.
The sword is sharp, the spear is long,
The arrow swift, the Gate is strong;
The heart is bold that looks on gold;
The dwarves no more shall suffer wrong.

Thorin ha esperado toda una vida para recuperar lo que es suyo, pero para conseguirlo ha necesitado del valor, la habilidad y la buena suerte de otros personajes: Desde Gandalf, quien ha proporcionado el mapa y la llave necesarias para entrar en la Montaña Solitaria, hasta Bardo, hombre del Lago que consiguió matar al dragón, pasando por Bilbo, quien consiguió la información necesaria acerca del punto débil del dragón, además de descubrir la puerta escondida. Aunque no se da cuenta, Thorin necesita de los demás puesto que de no ser así, un dragón aún se interpondría entre él y su objetivo. A pesar de sus buenas intenciones iniciales, su codicia y orgullo lo dominan, lo que provoca que su voluntad se concentre en la consecución de su misión, sin atender a que debe

hacerlo de la manera adecuada. Por ello, aunque sus motivos podrían ser considerados como dignos de una aventura heroica, su comportamiento a la hora de conseguirlos no lo es.

Aunque Bilbo es el protagonista principal de la trama, esta se ve impulsada por una serie de personajes cuyo rol es secundario sólo en apariencia. La misión es organizada por Gandalf (quien tiene sus propios motivos⁶⁷), mientras que el viaje es conducido por Thorin, quien desea recuperar su reino. Bilbo les acompaña, por una parte para estar a la altura de la recomendación de Gandalf, y por otra parte, por la necesidad de búsqueda de algo intangible, una conexión con sus ancestros a través del descubrimiento de su lado más aventurero. Thorin también está motivado por su historia familiar, al ser el último heredero de un reino que ha sido arrebatado por un dragón y recaer sobre él la responsabilidad de recuperarlo. Su meta es tangible, quiere devolver a su pueblo al hogar que es suyo por derecho: la Montaña Solitaria, el tesoro que ésta contiene y también la Piedra del Arca (*The Hobbit*: 244):⁶⁸

And now Thorin spoke of the Arkenstone of Thrain, and bade them eagerly to look for it in every corner.

‘For the Arkenstone of my father,’ he said, ‘is worth more than a river of gold in itself, and to me is beyond price. That stone of all the treasure I name unto myself, and I will be avenged on anyone who finds it and withholds it’.

Estos objetivos se convierten en obsesiones para Thorin, que unidas al orgullo (hybris), conducen a este héroe hacia la “hamartia” que describe Leon Golden (1976:25-26)⁶⁹. La soberbia o exceso de confianza que siente Thorin, se transforma en osadía, que le hace pensar que no le debe

⁶⁷ En el Capítulo “The Quest for Erebor”, que forma parte de las *Unfinished Tales*, Tolkien explica que Gandalf conocía de antemano que Sauron se había alzado de nuevo y preparaba una guerra. Para evitar que el enemigo recuperara sus antiguos dominios en el norte de la Tierra Media solamente se podía contar con los Enanos de las Colinas de Hierro, que se encontraban flanqueados por una montaña con un dragón. Por tanto resultaba estratégicamente imperativo eliminar esa amenaza antes de iniciar una guerra abierta contra Sauron. De esta manera, Tolkien imbrica la aventura infantil de *The Hobbit* en la trama general de la Tierra Media y de su mitología, convirtiéndola en parte de los preparativos de la Guerra del Anillo, y coloca a Gandalf como gran estratega que va propiciando los escenarios más recomendables para obtener la victoria.

⁶⁸ La Piedra del Arca (Arkenstone), también llamada el Corazón de la Montaña, es una joya blanca de gran tamaño que había sido encontrada en Erebor por Thráin I, y que quedó en poder del dragón Smaug cuando éste expulsó a los Enanos de la Montaña Solitaria. Años más tarde, Bilbo Bolsón entra en la Montaña y roba la piedra a con desconocimiento de los Enanos, usándola para intentar reconciliar a Thorin con los Elfos y los Hombres, intentando evitar una inminente batalla como se analiza más detalladamente en la sección dedicada a Bilbo de esta tesis. Los hombres de la Ciudad del Lago y los Elfos reclamaban una parte del tesoro que custodiaba Smaug y Thorin se había negado a dársela. Posteriormente la Piedra del Arca fue enterrada junto a Thorin. En la película de Peter Jackson se le da un simbolismo y relevancia mayores a la Piedra al convertirla en un objeto que otorga la legitimidad a su poseedor para ser el rey de los siete pueblos de los Enanos.

⁶⁹ La “hamartia”, según Leon Golden (1976: 25-26), es el error trágico que acarrea la caída del héroe y que es una parte fundamental del héroe trágico. Ver apartado 4.3.2-c.

nada a nadie y que cualquier medio es bueno para defender sus ideas y sus acciones. Por lo tanto, su orgullo se convierte en algo destructivo que lo llevará a su caída. Precisamente, un personaje al que podríamos considerar un héroe tradicional por su descripción y origen, acaba en un camino hacia la fatalidad debido a su orgullo. Ésta es una de las bases de la tragedia (Nussbaum, 1995: 53):

Ahora bien, hay algo más que la tragedia pone de manifiesto y que nos perturba más profundamente: vemos en ella a personas buenas realizando acciones malvadas, que, en otras circunstancias, repudiarían por su carácter y sus compromisos morales, como consecuencia de factores de cuyo origen no son responsables.

El orgullo de Thorin hará que el rey enano no acepte ningún resultado de su aventura que no suponga la consecución de todos sus objetivos. La firmeza en sus convicciones es una característica heroica, a pesar de que en Thorin estén equivocadas. Está dispuesto a sacrificar lo que sea necesario para llevar a cabo su misión, de manera obstinada y sin hacer ninguna concesión.

En cuanto a la dimensión dramática de los personajes, con la muerte del dragón, el rol de antagonista queda vacante. El avaricioso gobernador de la Ciudad de Lago podría aparecer como el candidato más cercano, aunque es él mismo quien hace notar que toda la culpa de despertar al dragón, así como de la muerte y destrucción que ha caído sobre la ciudad, son una consecuencia directa de la avaricia de Thorin y del regreso de los enanos a la montaña. Comienza entonces un proceso en el que la opinión de los habitantes de Lago se vuelve contra Thorin y, además, la opinión que el lector y el espectador tiene de este personaje se vuelve aún más negativa (*The Hobbit*: 230):

‘Why do I get all your blame? For what fault am I to be deposed? Who aroused the dragon from his slumber, I might ask? Who obtained of us rich gifts and ample help, and led us to believe that old songs could come true? Who played on our soft hearts and our pleasant fancies? What sort of gold have they sent down the river to reward us? ragon-fire and ruin! From whom should we claim the recompense of our damage, and aid for our widows and orphans?’.

Después de la muerte del dragón, Bardo llega a las puertas de la Montaña Solitaria, acompañado de una delegación de hombres de Lago y de elfos y de un ejército a demandar una parte del tesoro para compensar las pérdidas que el dragón ha ocasionado. Su petición, aún con el factor añadido de que fue el propio Bardo quien le dio muerte al dragón, es muy mal recibida. Si Bardo hubiera venido solo, quizá el resultado hubiera sido otro, ya que, en tiempos pasados, antes

de la llegada del dragón, había relaciones comerciales fluidas y muy frecuentes entre hombres y enanos. Pero la presencia de un ejército elfo hace que el odio entre las razas impere sobre la razón (*The Hobbit*: 241-242):

‘I am Bard, and by my hand was the dragon slain and your treasure delivered. Is that not a matter that concerns you? Moreover I am by right descent the heir of Girion of Dale, and in your hoard is mingled much of the wealth of his halls and towns, which of old Smaug stole. Is not that a matter of which we may speak? Further in his last battle Smaug destroyed the dwellings of the men of Esgaroth... I would ask whether you have no thought for the sorrow and misery of his people. They aided you in your distress, and in recompense you have thus far brought ruin only, though doubtless undesigned’.

‘To the treasure of my people no man has a claim, because Smaug who stole it from us also robbed him of life or home. The treasure was not his that his evil should be amended with a share of it. But nothing will we give, not even a loaf’s worth, under threat of force’.

El propio personaje de Thranduil muestra una personalidad arrogante y altiva que sirve para acentuar aún más el temperamento airado de Thorin, pero el rey elfo demuestra que es compasivo hacia aquellos que se encuentran en situaciones de necesidad y aunque también desea el tesoro de la Montaña Solitaria, ha cambiado su actitud y decide ayudar a Bardo y su reclamación. De esta manera se hace más evidente la actitud egoísta de Thorin, incapaz de mostrar esta empatía. El enano prefiere defender lo que cree que es suyo, esperando hasta que lleguen refuerzos de sus parientes, que viven más al Este⁷⁰. Por esta razón, se niega a negociar nada mientras haya un ejército a sus puertas. Desde el punto de vista de Thorin, al proteger el tesoro de los invasores externos, está poniendo por delante su compromiso, estipulado en el contrato que firmó Bilbo, con sus compañeros de la expedición: una catorceava parte del tesoro recuperado. En su ceguera por defender este pacto, Thorin es incapaz de darse cuenta de lo equivocado de sus acciones, perdiendo la capacidad objetiva de razonar acerca de lo que está bien y mal. Convierte a todos los demás en sus enemigos al transformarse en un ser intransigente que no ve más allá del camino que se ha fijado.

A pesar de que ni Bilbo ni todos los enanos están de acuerdo con la forma de proceder de Thorin, éstos son leales a aquel al que reconocen como su legítimo rey y no se escuchan voces de disenso. Esta escena sirve para que el lector llegue a la conclusión de que Thorin es un rey

⁷⁰ Se trata de los Enanos de las Colinas de Hierro y de su líder, Dain Pie de Hierro, a quien Thorin pide ayuda a través de un cuervo (*The Hobbit*: 237).

poco razonable, que no atiende a más opiniones que la suya propia, aunque la compañía le sigue de manera incondicional por obediencia, lealtad y amor hacia él.

Todas las obsesiones de Thorin lo van haciendo evolucionar hacia su destrucción moral como individuo: la asunción de la corona se muestra como un símbolo de su caída, puesto que se convierte en un autócrata (figura 7). Su creciente obsesión y su obstinación en conseguir la Piedra del Arca a cualquier precio dejan a Bilbo ante un dilema, pues el hobbit ha encontrado la piedra y la ha ocultado. Bilbo es testigo del comportamiento equivocado de Thorin y no se decide a dársela, pues sospecha que la posesión de la joya solamente magnificará la naturaleza de su obsesión y servirá para aumentarla.

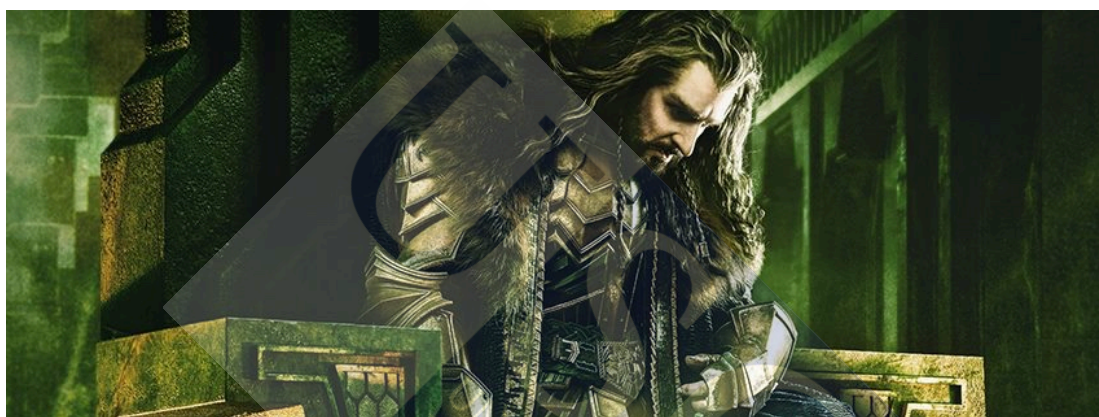


Figura 7. Al sentarse en el trono, Thorin se aísla de todos los demás, cegado por sus obsesiones. Fuente: *The Hobbit: The Battle of the Five Armies* (película de Peter Jackson). Captura de imagen.

Bilbo entrega entonces la Piedra del Arca a Bardo, para que sirva como medida de presión en la negociación con Thorin. Este considera esta joya como parte de su herencia y la cambiará por una parte del tesoro, en concreto la parte que le correspondería a Bilbo. Cuando Thorin descubre que Bilbo le ha entregado la Piedra del Arca al “enemigo”, olvida toda promesa anterior, ignora el hecho de que fue gracias a Bilbo que consiguieron descubrir la puerta secreta y entrar en Erebor, y considera a Bilbo un traidor. Ante esta actitud, incomprensible para él, unida al fracaso de las negociaciones y el acercamiento de los ejércitos, Thorin decide aislarse detrás de sus muros de piedra. Al sentirse traicionado, Thorin intenta arrojar a Bilbo de las murallas de Erebor, momento en el que aparece Gandalf y le recrimina su actitud, mostrando su desaprobación en público. Cediendo a esta debilidad de su carácter que le impide ver más allá de su propio orgullo, ha perdido la perspectiva de las cosas que realmente importan, como es la amistad existente entre Bilbo y él mismo, y la lealtad que le muestran sus compañeros y súbditos. Thorin se convierte en el villano al enemistarse con todo el mundo, incluso con sus seguidores, quienes no saben qué esperar de él.

Resulta curioso que en este aislamiento final es donde Thorin recupera la razón. En la película de Peter Jackson, hay una escena titulada “El mal del dragón”, en la que se muestra con una claridad absoluta cómo el rey enano se da cuenta de en qué se ha convertido, abandonando todos los ideales de lealtad, confianza y respeto a causa del egoísmo y la codicia. Es aquí donde se entiende la naturaleza de la caída del héroe.⁷¹ Thorin tiene una sola oportunidad para redimirse y la aprovecha: abandona la corona, que simboliza su caída y va en ayuda de su pueblo, liderando a sus seguidores en una salida al campo de batalla. En el capítulo “The Clouds Burst”, (*The Hobbit*: 258-9) el libro de *The Hobbit* adquiere un estilo más propio de las grandes sagas épicas, lo que se puede comprobar en el estilo y lenguaje empleados por Tolkien:

Suddenly there was a great shout, and from the Gate came a trumpet call. They had forgotten Thorin! Part of the wall, moved by levers, fell outward with a crash into the pool. Out leapt the King under the Mountain, and his companions followed him. Hood and cloak were gone; they were in shining armour, and red light leapt from their eyes. In the gloom, the great dwarf gleamed like gold in a dying fire... “To me! To me! Elves and Men! To me! O my kinsfolk!” he cried, and his voice shook like a horn in the valley.

Thorin recupera la razón y se lanza a la batalla para limpiar la mancha de su caída en desgracia. Como sucede en el caso de Boromir, la prueba última de su redención es su muerte en la batalla, ante un enemigo muy superior en número. En sus últimas palabras, Thorin se reconcilia con Bilbo, convirtiéndose en un héroe trágico que cae en desgracia y solo al final de su vida, tras el sacrificio de su vida, se redime y se recupera su equilibrio moral (*The Hobbit*: 262-3):

‘Farewell, good thief,’ [Thorin] said. ‘I go now to the halls of waiting to sit beside my fathers, until the world is renewed. Since I leave now all gold and silver, and go where it is of little worth, I wish to part in friendship from you, and I would take back my words and deeds at the Gate’.

(...) ‘there is more in you of good than you know, child of the kindly West. Some courage and some wisdom, blended in measure. If more of us valued food and cheer and song above hoarded gold, it would be a merrier world. But sad or merry, I must leave it now. Farewell!’

⁷¹ *The Hobbit: The Battle of the Five Armies*, transcripción de la película: 45.

Se puede establecer una comparación entre Thorin y el personaje de Aragorn en *LOTR*. Ambos son reyes que descienden de una familia aristocrática y por tanto ambos poseen la legitimidad que les proporciona su linaje para reclamar lo que les pertenece. Thorin es, desde el principio, un verdadero rey. Sin embargo, a diferencia de Aragorn, Thorin no vuelve para salvar a su pueblo, sino para recuperar lo que es suyo, un motivo ciertamente más egoísta. Tampoco regresa con la humildad de Aragorn, sino con orgullo, lo que le llevará a hacer o atreverse a cualquier cosa por vengarse. Es debido a su orgullo que Thorin recibe un castigo, puesto que la ambición desmedida lleva a su caída, convirtiéndolo en un héroe trágico. En este sentido, resulta interesante el comentario de Rodríguez Adrados (1962: 25), quien señala que “el héroe trágico no llama inmediatamente a la imitación; es más, a veces su acción es objeto de repulsa y su castigo es precisamente la lección”.

Thorin Escudo de Roble es un personaje complejo, un héroe guerrero con graves fallos de carácter. Es un rey sin reino, un líder sin ejército, un aristócrata desprovisto de honor. Está lleno de fracasos, decepciones y privaciones. Aún así, se aferra a la esperanza de que, por muy oscuro que pueda llegar a ser su camino, por difícil que pueda ser de superar el obstáculo, de algún modo él prevalecerá en sus propósitos. A pesar de sus defectos, es un líder al que merece la pena seguir, pues en esos momentos de desesperación suprema, encuentra el coraje, la determinación, la fuerza de carácter y la convicción para entregarse a algo más grande que él mismo. Es esta catarsis la que le convierte en un héroe, aunque sea en el momento de su muerte en el que se redime por sus equivocaciones anteriores. Thorin no es el héroe que disfruta del reino que ha recuperado, puesto que fallece debido a las heridas recibidas en batalla, junto a sus herederos. Es el héroe trágico que representa la dura realidad de la existencia humana, donde la vida es finita y a veces injusta, pero es un camino que merece la pena recorrer. Tolkien modeló a su rey enano para que fuera un ejemplo de tenacidad y potencial, falible pero persistente hasta las últimas consecuencias.

II. Personajes existentes en las dos novelas de la Saga del Anillo

a. Gandalf

Según Foster (1999: 215-217) Gandalf el Gris pertenecía a la orden de los Istari, o magos, y era por naturaleza un Maia, un ser angélico que servía a los Valar, o deidades de Arda (la Tierra). Su aspecto era el de un anciano encorvado cubierto con una capa gris, de cabellos grises, y que pasaba con facilidad por un viejo mago entrometido. Sin embargo, en ocasiones revelaba su verdadera majestad y poder.

Gandalf llegó a la Tierra Media alrededor del año 1000 de la Tercera Era, unos 2000 años antes de los eventos que se narran en *LOTR*, con la misión de oponerse al poder de Sauron, y unir a todos aquellos que tuvieran la voluntad de resistir su poder (*LOTR-Apéndices*: 1059). Para ayudarlo en esta misión, recibió a su llegada uno de los tres anillos élficos, Narya. En este sentido, es el gran estratega que pone en movimiento a todas las fuerzas en el tablero de juego de la Tierra Media. Esta función es reconocida por otros personajes, como Aragorn, quien en su coronación insiste en que sea Gandalf quien coloque la corona sobre su cabeza: “let Mithrandir set it upon his head, if he will; for he has been the mover of all that has been accomplished, and this is his victory” (*LOTR-RK*: 946). Entre sus numerosas aventuras y pruebas en los dos milenios que residió en la Tierra Media, están la de acudir a de Dol Guldur para descubrir que quien se escondía en la fortaleza abandonada era Sauron. También incitó a Thorin Escudo de Roble a que reconquistara Erebor, con el objetivo de establecer un reino fuerte en el norte que se opusiera a un ataque de los aliados de Sauron en esa región. Para ello, convenció al rey enano de que contratara al hobbit Bilbo como saqueador de la expedición, lo que tuvo consecuencias muy importantes, pues en este viaje el hobbit adquirió el Anillo Único.

En el año 3001 de la Tercera Era, Gandalf convenció a Bilbo de que le dejara el Anillo en herencia a Frodo. En el Concilio de Elrond, Gandalf tuvo un papel importante, ya que solamente él conocía la historia completa del Anillo Único y de la traición de Saruman, quien había optado por servir a Sauron. Fue uno de los miembros de la Compañía del Anillo, y aunque murió en Moria tras luchar contra un Balrog, fue enviado de nuevo a la Tierra Media como Gandalf el Blanco con el fin de que completara su tarea. Después de su resurrección, su cabello y capa se volvieron blancos. Si bien su cuerpo antes de su caída en Moria era mortal, vulnerable tanto a las armas como a la magia, al renacer como Gandalf el Blanco ningún arma podía hacerle daño y su poder mágico sobre lo invisible aumentó considerablemente.

Durante la Guerra del Anillo liberó al rey Théoden de Rohan de los encantamientos de Gríma, expulsó a Saruman de la orden de los Istari y proporcionó consejo de gran valor y determinante tanto a Gondor como a Rohan. En la batalla ante minas Tirith, Gandalf luchó ante las puertas de la ciudad con el Rey Brujo de los Nazgûl durante los momentos cruciales entre la caída de las puertas y la llegada de los jinetes de Rohan.

Tras la conclusión de la Guerra del Anillo y la restauración del reino de Gondor, cumplida su misión, Gandalf cruzó el mar hacia Valinor con los últimos elfos que abandonaban la Tierra Media, y con los Portadores de los Anillos, Bilbo y Frodo.

Debido a su carácter angélico, su aparición está ligada a la llegada de los Valar a la Tierra: “And the Valar drew unto them many companions, some less, some well nigh as great as themselves, and they laboured together in the ordering of the Earth and the curbing of its tumults” (*The*

Silmarillion: 11). En *LOTR* Gandalf hace mención a los numerosos nombres con los que es conocido: “Mithrandir among the Elves, Tharkûn to the Dwarves; Olórin I was in my youth in the West that is forgotten, in the South Incánus, in the North Gandalf; to the East I go not” (*LOTR-TT*: 655). Siendo Olórin el nombre que utilizaba Gandalf en su juventud en el Oeste (en la tierra de Valinor), podemos encontrar una referencia concreta a este personaje en *The Silmarillion*: “Wiseest of the Maiar was Olórin. He too dwelt in Lórien, but his ways took him often to the house of Nienna, and of her he learned great pity and patience” (*The Silmarillion*: 22).

El personaje de Gandalf sirve como un elemento de unión entre las tres novelas épicas de Tolkien. Establecido su origen en *The Silmarillion*, vuelve a surgir como un personaje importante en *The Hobbit* (1937), donde es el catalizador necesario para que los demás personajes inicien la aventura. El papel de Gandalf en *The Hobbit* puede parecer en cierta medida secundario, pero al verlo desde la perspectiva más amplia de la Saga del Anillo, podemos comprobar como los acontecimientos que transcurren en *LOTR* han sido preparados y orquestados por Gandalf como parte de una estrategia previa más amplia, en la que se integra la expedición de Thorin, Bilbo y los Enanos para recuperar la Montaña Solitaria de Erebor.⁷²

La figura del mago Gandalf ha sido analizada por diversos autores. Wright (2004: 60-63) se centra en la relación existente entre el mago y los hobbits, enfatizando el hecho de que, de alguna manera, los hobbits, más resistentes que los poderosos a la influencia del Anillo, estaban destinados a encontrarlo, y que Gandalf parecía predestinado también a cuidar y proteger a los hobbits. Se establece una relación de afecto, en la que Gandalf deja actuar a la Providencia a la hora de considerar la participación de los cuatro hobbits en la misión de destruir el Anillo Único. A lo largo de *LOTR* resultará evidente cómo los hobbits influyen de manera decisiva en los acontecimientos.⁷³

Colebatch (2003: 138) contempla al personaje de Gandalf más dependiente del conocimiento y la sabiduría que proporciona la información que de la magia. De hecho, los episodios en los que aparecen elementos mágicos son relativamente escasos, y siempre motivados por la más absoluta necesidad. En este aspecto, refuerza la idea de que, como un enviado angélico,

⁷² En los *Cuentos Inconclusos*, Tolkien nos relata en boca de Gandalf: “Sabía que Sauron se había alzado de nuevo y que pronto haría una declaración, y sabía también que se preparaba para librar una gran guerra (...) Hoy me parece fuera de toda duda, que su plan original era atacar Lórien y Rivendel no bien contara con fuerzas suficientes (...) La situación del Norte era muy mala. El Reino bajo la Montaña y los fuertes Hombres del Valle ya no existían. Para resistir cualesquiera fuerzas que Sauron pudiera enviar para recuperar los pasos septentrionales de las montañas y las viejas tierras de Angmar, sólo estaban los Enanos de las Montañas de Hierro, y detrás de ellos no había más que desolación y un Dragón. Sauron podía recurrir al Dragón con terribles consecuencias” (2001: 403). Por ello, el interés por ayudar a Thorin no se debía tanto al deseo de que los Enanos recuperaran su hogar ancestral o su tesoro, sino en eliminar al dragón Smaug como posible aliado de Sauron en la inminente guerra.

⁷³ Sam y Frodo se complementan y apoyan para conseguir llegar al Monte del Destino; Pippin y Merry provocan una reacción de los Ents, que supone la neutralización de Saruman como amenaza; Merry, además, participa en la batalla de Minas Tirith, siendo instrumental para la destrucción del Rey Brujo de los Nazgûl; y Pippin contribuye de manera activa a salvar a Faramir de la muerte en la ciudad de Minas Tirith.

su misión es la de aconsejar y dirigir los esfuerzos de aquellos que se enfrenten al mal, y no simplemente la de realizar el esfuerzo por ellos, actuando como un *deus ex machina* en cualquier ocasión: “Gandalf’s mission is to encourage and hearten the Good in Middle-Earth, but not contest power with power”.

Alexander van de Bergh (2006: 232-233) considera la figura de Gandalf, tal como la representa Peter Jackson como una figura de acción, diferenciada de la figura de la palabra que se presenta en la novela. Los ejemplos que presenta son muy gráficos. La lucha entre los dos magos, que a pesar de ser ambos seres angélicos con poderes mágicos, se muestra de una manera explícitamente física. La curación de Théoden, convertida en un ejercicio de hechicería agresiva que se parece más a un exorcismo que a la transición pacífica y tranquila que se describe en el libro. De esta manera, describe la transformación de Gandalf de un consejero o guía que aporta su sabiduría e información privilegiada a la Compañía del Anillo, hasta llegar al hombre de acción que es capaz de defenderse con maestría con una espada en medio de una batalla.

Numerosos autores como Auden,⁷⁴ Grant, Chance y Shippey (2004) estudian la figura de Gandalf ateniéndose al arquetipo propuesto por Carl Jung del “sabio anciano” (Wise Old Man). Como tal, muestra la máxima expresión de su talento natural en la planificación de la estrategia a seguir en la guerra contra Sauron. Es la máxima expresión de la sabiduría, dotado de poderes especiales de naturaleza y alcance desconocidos, y que sirve de mentor al héroe (Grant, 2004: 170). Para Grant, el “sabio anciano” aparece cuando el héroe se enfrenta a algún problema, pasando desapercibido en la mayoría de ocasiones: “in a situation where insight, understanding, good advice, determination, planning, etc., are needed but cannot be mustered on one’s own resources” (175).

Podemos encontrar un análisis muy detallado del mago Gandalf en la obra de Matthew Dickerson (2003). En ella se nos presentan diferentes perspectivas de este personaje: la de estrategia (ayudando a planificar la Guerra del Anillo), la de sanador, con un cierto énfasis en la curación espiritual (como demuestra en el caso de Denethor), como guerrero (ya sea contra el Balrog, o en batalla contra los orcos, en el Abismo de Helm o en la batalla de Minas Tirith), y la de sabio, quien ha recopilado una cantidad de información ingente a lo largo de los siglos acerca de la Tierra Media y sus pueblos (como vemos cuando actúa de guía en las Minas de Moria, lugar que todos desconocen, o cuando explica la historia del Anillo Único). Según Dickerson (132), Gandalf cubre una amplia cantidad de funciones dentro del relato, siendo además un símbolo de esperanza y de autoridad moral:

⁷⁴ Citado en Zimbardo, 2004.

Gandalf's task is also to train others to good stewardship: first, to help the people of Middle-earth to realize that they are stewards, each one of them, and then to help them grow in the wisdom to be good stewards (...) In their freedom, the people of Middle-earth are responsible for what they do with the time that is given them, or those years wherein they are set, and also with the skills and abilities with which they have been endowed, or what is in them.

Por tanto, el papel de Gandalf no se limita únicamente como un instrumento para solucionar mágicamente todos los problemas y amenazas de la Tierra Media, sino para ayudar a que cada persona crezca y se desarrolle como individuo. Por ello, Dickerson considera el capítulo "The Scouring of the Shire" el más importante de *LOTR*. Es gracias a Gandalf que los hobbits, una vez destruido el Anillo y coronado Aragorn, regresan a su hogar para encontrarse con una tierra devastada e invadida. Las aventuras vividas, y la experiencia acumulada, han hecho que los hobbits hayan sido capaces de alcanzar un punto en su madurez en el que son autosuficientes para solucionar por su cuenta los conflictos (233):

Indeed, the 'Scouring of the Shire' is not an appendix, tacked onto the end of the story, but it is the real story; it is what the entire book is about. Gandalf is training the hobbits so that they are prepared to do in the Shire what they have seen him and Aragorn do in Rohan and Gondor. That training succeeds. They don't need Gandalf anymore. The hobbits are all grown up.

Dickerson llega a argumentar, incluso, que Tolkien utiliza al personaje de Gandalf para "educar" al lector en cuestiones de responsabilidad moral como es el caso de la victoria que se puede conseguir a través de la redención.

La primera vez que Gandalf el Gris aparece como un personaje con una cierta entidad en las obras de Tolkien es en *The Hobbit*. Quizá dada la naturaleza particular de esta novela, al estar dirigida a un público infantil, no es un personaje estable, puesto que desaparece varias veces de la acción y no reaparece hasta la batalla final, Gandalf acude en ayuda de los enanos y Bilbo cuando es necesario, adoptando un papel más activo que el de mero asesor y guía. Cuando son atacados por los trasgos en una cueva de las montañas, Gandalf no se encuentra con ellos, y sin embargo reaparece para rescatarlos; su ausencia más destacada la encontramos en la página 129, cuando están a punto de entrar en el Bosque Verde, permaneciendo ausente hasta la página 249, en vísperas de la batalla final. En este caso reaparece como un negociador para conseguir arreglar el

conflicto entre los enanos de la Montaña Solitaria, el rey elfo y los hombres de la Ciudad de Lago. La función de Gandalf en esta novela es la de apoyar a Bilbo cualesquiera que sean las circunstancias y animarlo a que escoja el camino de la aventura. Sin embargo, si el mago permaneciera al lado de Bilbo durante todo el viaje, no se habría dado la necesidad de que el hobbit tuviera que demostrar ningún valor ni habría obtenido aprendizaje alguno de sus experiencias. El mago desaparece de la línea argumental en determinados momentos, pareciendo que está pasando de una aventura a otra.⁷⁵ Al mismo tiempo, como se explica en el análisis del personaje de Bilbo expuesto en esta tesis, es necesario que el maestro, guía y protector de la compañía desaparezca de la escena, para que el héroe sea capaz de evolucionar, de enfrentarse a las dificultades por sí mismo y tomar decisiones siguiendo su libre albedrío. De esta manera, adquiere la madurez necesaria para concluir la aventura, aprendiendo a equivocarse y a rectificar con las herramientas que se le han dado.

Es en *LOTR* cuando podemos ver al personaje de Gandalf en toda su magnitud. Las diferentes historias relatadas en *The Silmarillion* y *The Hobbit* encuentran en esta conclusión a la saga del Anillo su conexión última, y se puede observar desde una perspectiva más amplia la función de Gandalf. El mago aparece al inicio de *LOTR* como participante en la fiesta de cumpleaños de Bilbo. A pesar de presentarlo como el proveedor de fuegos artificiales de la fiesta, se nos descubre poco a poco como un personaje más profundo y complejo. Tras la desaparición de Bilbo se nos informa de que tanto Gandalf como Bilbo han estado planeando la fiesta y la subsiguiente partida de Bilbo, dejándole todas sus posesiones a Frodo, incluyendo el Anillo. Gandalf advierte a Frodo de que no lo use y que lo mantenga en secreto (*TLOTR-FR*: 40). El mago comienza a tener sospechas acerca de la verdadera naturaleza del Anillo y deja a Frodo mientras va a investigar: “Frodo thought the old wizard looked unusually bent, almost as if he was carrying a great weight” (*LOTR-FR*: 40).

En una primera aproximación al personaje de Gandalf podríamos adscribirlo a la categoría del héroe épico. Posee las cualidades señaladas con anterioridad para este tipo de héroe: valor, sabiduría, patriotismo, generosidad, amabilidad y capacidad para el autosacrificio. También se ajusta en gran medida a las características que se han descrito previamente en esta tesis para este tipo de héroes. En primer lugar, Gandalf tiene un origen sobrenatural, puesto que, como hemos comentado al inicio de este análisis, es un personaje de origen angélico, una deidad menor dentro del particular panteón de la Tierra Media.

Del mismo modo, está impulsado a vivir una aventura que le ha separado de su entorno habitual, pues ha sido trasladado desde Valinor, el lugar donde habitan los Valar en el Oeste, hasta

⁷⁵ La explicación de sus ausencias se nos da en *The Silmarillion* y en *LOTR* -tanto en el texto como en los apéndices. Esto supone un añadido por parte de Tolkien que tiene como finalidad integrar de manera más eficaz la historia infantil de *The Hobbit* dentro de su creación mitológica en general, y de la historia del Anillo Único en particular.

la Tierra Media para cumplir una misión. También podemos comprobar como, a lo largo de *LOTR* Gandalf se enfrentará a una serie de pruebas, ya sean obstáculos naturales (como el paso montañoso de Caradhras), guerras (Gandalf participa de manera activa tanto en la batalla del Abismo de Helm como en la batalla de la ciudad de Minas Tirith), o a enemigos monstruosos (como el balrog de las Minas de Moria). Siguiendo el viaje del héroe que propone Campbell (1949: 49ss), podemos comprobar también cómo al final de su misión, Gandalf regresa a su hogar, tomando un barco que le llevará a Valinor en compañía de los Portadores del Anillo, Bilbo y Frodo.

Al inicio de *LOTR* podemos observar alguna indicación de la naturaleza divina de Gandalf cuando éste le relata a Frodo la naturaleza del Anillo que Bilbo le ha dejado en herencia. A pesar de que en la novela transcurren catorce años desde la fiesta de cumpleaños de Bilbo hasta que el mago vuelve a Hobbiton, las constricciones del medio cinematográfico hacen que ese lapso de tiempo se vea reducido. Vemos a Gandalf recorriendo tierras lejanas en busca de la información que necesita para confirmar sus sospechas, y reaparece en la Comarca a escondidas, para hablar con Frodo. Tras arrojar el anillo a la chimenea y comprobar que aparece una inscripción al calentarlo, se confirma que es en realidad el Anillo Único de Sauron, y Gandalf le informa de su historia.

Al certificar que se trata de un objeto peligroso que puede atraer el mal -y a aquellos agentes del mal que lo están buscando-, Frodo se lo ofrece a Gandalf para que lo guarde. Resulta evidente que el mago no desea cogerlo, al ser un objeto mágico que cobraría una especial influencia si lo poseyera un mago: “You cannot offer me this ring!... Don’t tempt me, Frodo! I dare not take it. Not even to keep it safe. Understand, Frodo, I would use this Ring from a desire to do good. But through me, it would wield a power too great and terrible to imagine”.⁷⁶ Esta escena es muy importante, puesto que nos muestra desde el principio a Gandalf como una persona que ha rechazado la tentación, además de dejar entrever que nos encontramos ante un ser con cualidades especiales que todavía se encuentran ocultas.

Tanto en el medio literario como en el cinematográfico, el mago actúa como un repositorio de información secreta y reservada, aunque en cierta medida el Gandalf de las películas de Peter Jackson parece demostrar menos su sabiduría que en la novela (una vez más, debido a la necesidad del cine de repartir ciertas funciones de algunos personajes para facilitar el ritmo narrativo). El episodio de las Minas de Moria resulta especialmente revelador en lo que concierne a la modificación de Gandalf para convertirlo en un personaje más modesto en beneficio de un tratamiento del argumento más intenso y dramático. En la novela, desde el momento en el que la Compañía del Anillo sale de Rivendell podemos comprobar la presencia constante del mago en la narración y la manera en la que domina la acción. Los dos capítulos que narran el paso de la

⁷⁶ *The Fellowship of the Ring*, escena 10: “The Shadow of the Past”.

Compañía a través de las Minas de Moria enfatizan de manera especial el status elevado de Gandalf, ya que todos sus compañeros dependen únicamente de su vasto conocimiento personal para sobrevivir a una serie de pruebas que hubieran sido imposibles de superar sin la ayuda de su guía mágico. Este episodio también representa el culmen del heroísmo, enfatizando su disposición a sacrificarse para facilitar la salvación del Portador del Anillo.

En *La Comunidad del Anillo* de Peter Jackson, vemos como Gandalf ha declinado imponer su voluntad y entrega la facultad de decidir el camino a seguir a aquel cuyo destino es portar la carga más pesada: Frodo. En vez de ser el mago el que decide y convence a la Compañía para entrar en Moria, es Frodo quien escoge su itinerario tras comprobar la imposibilidad de cruzar las montañas a través del paso de Caradhras. Gandalf no muestra ninguna duda acerca de su capacidad de guiar a la Compañía a través de las Minas. De todas formas, retiene aún una cierta autoridad, aunque algo diluida para desarrollar más a otros personajes. Su caída y pérdida se hace especialmente dolorosa para los miembros de la Compañía, y el hacer que su caída y pérdida sea personalmente más dolorosa, puesto que -aunque de manera un tanto indirecta- es consecuencia de los errores de Frodo (quien escoge atravesar las Minas) y de Pippin (puesto que su curiosidad hizo caer un cubo a un pozo, lo que alertó a los orcos de su presencia).

Esta disminución de funciones del personaje de Gandalf en determinados momentos de las películas se ha hecho conscientemente para aumentar la carga dramática en lo que respecta a las relaciones de los personajes entre ellos, especialmente en el caso de Frodo. La caída de Gandalf en el abismo de Moria aísla al hobbit cada vez más del resto de la Compañía, puesto que ha sido advertido de la influencia maligna que el Anillo puede tener en sus compañeros, por lo cual deberá vigilarlos y no fiarse completamente de ninguno, a lo que se añade un sentimiento de fracaso y culpa de la personalidad de Frodo, pues es él el que ha escogido la ruta en la que Gandalf ha caído. Por tanto, al establecer una relación estrecha entre Frodo y Gandalf, y hacer que la pérdida del mago sea una consecuencia de una decisión personal de Frodo, se ha comenzado a ilustrar el proceso de pérdida y abandono que Frodo irá sufriendo en su camino.

Antes de entrar en las Minas de Moria, Gandalf advierte a Frodo de que ha de estar vigilante en todo momento, pues cuanto más se acerque el Anillo a Mordor, más se incrementará su poder y su influencia, tanto sobre el mismo Frodo como sobre los demás. Gandalf le revela que el Anillo atraerá el Mal hacia sí, tanto desde fuera de la Compañía como desde dentro. “You must trust yourself. Trust your own strengths”, es la respuesta de Gandalf a Frodo, cuando el hobbit le pregunta en quién debe confiar. A continuación, y de manera premonitoria, el mago pronuncia las siguientes palabras: “There are many powers in this world for good or for evil. Some are greater

than I am. And against some I have not yet been tested”.⁷⁷ En su calidad de conocedor de la Tierra Media, sabe qué es lo que se puede encontrar en Moria y trata de preparar a Frodo ante cualquier eventualidad.

Al igual que como había ocurrido en *The Hobbit*, en *LOTR*, Gandalf se encuentra de nuevo en la situación de guía y consejero de diferentes personajes. En este aspecto podríamos considerarlo de forma muy clara dentro del paradigma heroico del “sabio anciano” descrito por Carl Jung (2002), pues en diferentes ocasiones lo vemos como mentor de Aragorn y Frodo (entre otros). Su función, sin embargo, no se queda limitada a este rol. En varios episodios lo vemos enfrentándose a enemigos que superan a los demás miembros de la Compañía; de hecho, en el episodio de las Minas de Moria se encuentran con un Balrog, una criatura mitológica que posee poderes superiores a los de cualquier hombre. El propio Gandalf confiesa que “this is a foe beyond any of you. I must hold the narrow way. Fly!” (*LOTR-FR*: 321), sacrificándose en beneficio de los demás compañeros, dado que es el único que se puede enfrentar a tal enemigo.

En una pausa en el camino, Gandalf y Frodo debaten sobre diferentes temas, como la misericordia y la piedad, recordando al público en un momento muy oportuno de la trama, que debemos hacer lo que podamos con el tiempo que se nos ha otorgado y que ese tiempo es limitado. En definitiva, se instruye al público sobre el mejor uso del libre albedrío. Este episodio puede entenderse también como una etapa que lleva al renacimiento simbólico del héroe. Según Campbell (1949: 92), “no creature can attain a higher grade of nature without ceasing to exist”, que es lo que le sucede a Gandalf. Lucha con el Balrog de Moria y ambos caen a un profundo abismo. El resto de la Compañía cree que ha muerto, pero sin embargo sobrevive y al llegar al fondo continúa luchando. Finalmente, persigue al monstruo hasta la cima de la montaña, donde lo derrota. Las palabras anteriores de Gandalf adquieren un gran significado: el mago sabe que lo mejor que puede hacer en este momento por aquellos a los que aprecia es sacrificarse a sí mismo en una confrontación con el Balrog. Es, como hemos visto en sus propias palabras, el único de la Compañía que está capacitado para enfrentarse a este enemigo sobrenatural. Sin embargo, no sabe a ciencia cierta si este acto de sacrificio salvará a sus compañeros. Resulta curioso que Jackson ha hecho que en su caída, veamos a Gandalf desaparecer en el abismo con los brazos en forma de cruz; esta imagen nos recuerda las propias palabras de Cristo: “Nadie tiene un amor mayor que este de dar uno la vida por sus amigos” (Juan, 15: 13).

Tolkien pone en boca de Gandalf -casi doscientas páginas más adelante- lo que sucede a continuación: “Then darkness took me, and I strayed out of thought and time, and I wandered far on roads that I will not tell. Naked I was sent back -for a brief time, until my task is done” (*LOTR-*

⁷⁷ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 115.

TT: 491). De estas líneas podemos sacar varias conclusiones: primero, podemos asumir por esta descripción que Gandalf en efecto ha muerto a manos de su enemigo y que su alma ha vagado por lugares de los que no hablará; segundo, que el mago es a su vez un instrumento de unos poderes superiores, quienes lo han enviado a la Tierra Media para realizar un trabajo y tienen la capacidad de volver a mandarlo para rematar su tarea; y tercero, que este regreso desde el más allá conlleva un cambio físico, para destacar, mediante una apariencia cambiada, una transformación más profunda de sus poderes y esencia misma: “His hair was white as snow in the sunshine; and gleaming white was his robe; the eyes under his deep brow were bright, piercing as the rays of the sun; power was in his hand” (LOTR-TT: 483-4). Recibe el color blanco fundamentalmente para señalar que ahora es el nuevo líder de la Orden de los Magos, puesto que el anterior, Saruman, ha sido corrompido por el Mal y no puede realizar su función original.

Cuando Gandalf reaparece, en la novela de Tolkien es considerado más como una criatura espiritual que física, un ser angélico que toma forma mortal para reunir e inspirar a las criaturas de la Tierra Media para que se enfrenten a Sauron. De hecho, cuando se descubre ante Aragorn, Gimli y Legolas, les informa de que sus armas no podrían herirlo en su nueva forma; parece haber trascendido a un estado en el que la batalla física es irrelevante. Aunque sigue llevando su espada, no hay ningún otro capítulo en el libro de Tolkien en el que llegue a usarla. De hecho, además de su papel como consejero, actúa también como una especie de guía espiritual, estableciendo conexiones entre los acontecimientos que suceden a su alrededor, así como conocimientos y verdades espirituales subyacentes. Podemos ver un ejemplo de esto cuando Denethor, Senescal de Gondor, critica de manera airada la decisión de enviar al Anillo Único a su destrucción en manos de un humilde hobbit, en vez de traerlo a su ciudad y utilizarlo como arma contra el enemigo. Gandalf ofrece una reprimenda en el estilo de un líder espiritual, alguien que ve la perspectiva general de las cosas y no, como hace Denethor, su único beneficio regional o personal (LOTR-RK: 741-742):

‘(...) the rule of Gondor, my lord, is mine and no other man’s, unless the king should come again’.

‘Unless the king should come again?’ said Gandalf. ‘Well, my lord Steward, it is your task to keep some kingdom still against that event, which few now look to see. In that task you shall have all the aid that you are pleased to ask for. But I will say this: the rule of no realm is mine, neither of Gondor nor any other, great or small. But all worthy things that are in peril as the world now stands, those are my care. And for my part, I shall not wholly fail of my task, though Gondor should perish, if anything passes through this night that can still grow fair or bear fruit and flower again in days to come. For I also am a steward. Did you not know?’

Otra de las funciones de Gandalf una vez que ha vuelto transformado en el Mago Blanco, es la de levantar el hechizo que pesa sobre Théoden, rey de Rohan. Ha sido poseído por Saruman a través de su secuaz, Gríma Lengua de Serpiente, para así hacer que el reino se debilite y caiga el único aliado poderoso que podría tener Gondor. En la escena 20 de *Las Dos Torres*, podemos ver a Gandalf ejerciendo su función de ayudante, aunque las películas tienden a reducir la naturaleza espiritual de Gandalf y favorecer la habilidad física. Gandalf el Blanco es un ser poderoso en la pantalla, aunque su participación se hace de una manera más directa: tanto en el exorcismo de Théoden como en el rescate de Faramir de la pira funeraria, podemos ver a Gandalf como un héroe de acción, más que como un guía, un filósofo o un consejero espiritual. En el primero de los casos, vemos como Gandalf se dirige hacia el rey, mientras que Aragorn, Legolas y Gimli entablan una pelea con los secuaces de Gríma Lengua de Serpiente, que quiere impedir que lleguen hasta el rey. Se nos muestra como, aparte del conflicto físico, la tarea que Gandalf viene a desempeñar es de otra naturaleza; sin embargo, esta liberación del rey Théoden del dominio de Saruman es representada como una continuación de la lucha que habían tenido los dos magos en la primera película de la trilogía.

Esta transformación del papel del mago con respecto a la novela original, otorgándole una mayor prominencia física, hacen que la imagen que el espectador tiene de Gandalf sea más próxima a la del héroe épico, al aparecer tomando un protagonismo activo tanto en el exorcismo del rey Théoden, como su aparición, espada en mano, al lado de otros héroes épicos (Aragorn, Boromir) en el centro de la batalla. De esta manera, se presenta en las películas de Peter Jackson a un mago mucho más familiar y cercano que el presentado en la novela de Tolkien. Para que las películas funcionen de una manera más adecuada, el papel del mago ha de verse modificado: la autoridad casi universal e incuestionable de Gandalf ha de verse reducida o limitada, a menudo traspasando a otros personajes líneas de diálogo y decisiones que originalmente le pertenecían al mago. El objetivo es el de presentar a este personaje de una manera tan memorable y convincente en su sabiduría como aparece en la novela, sin que parezca que domina toda la estrategia y la acción en una trilogía cinematográfica.

Se nos presenta por tanto a un Gandalf más humano, más humilde y vulnerable que en la novela de Tolkien. Sobre él recae la tarea de colocar la corona en la cabeza del nuevo rey (omitiendo los motivos que llevan a Aragorn a honrarlo especialmente de esta manera, ya que la victoria sobre Sauron representa en realidad un triunfo personal de Gandalf, al ser el enviado por los Valar para enfrentarse a este enemigo). En cierto sentido, al reducir en cierta manera el personaje de Gandalf en las películas, transfiriendo algunas de sus aportaciones a otros personajes,

Jackson ha ejercido una cierta liberalización de la historia, convirtiendo al mago en parte de un conjunto más que un líder. Gandalf resulta indispensable en las películas como estratega, siendo indiscutibles su poder y autoridad. Pero realmente ejerce poco control o dominio sobre las acciones de los demás personajes. En la obra de Tolkien podemos observar la autoridad de Gandalf en su tono, postura y comportamiento. Siempre tiene razón y posee más conocimientos y autoridad que los demás personajes. De hecho todos le muestran un respeto y una deferencia que no hacen más que resaltar su importancia. El poema que Bilbo escribe “No es oro todo lo que reluce...”, exceptuando las dos últimos versos, que hablan específicamente de la espada que ha de ser forjada de nuevo y de la coronación, pueden aplicarse del mismo modo a Aragorn y a Gandalf.⁷⁸ La caracterización del mago por parte de Tolkien es fundamentalmente conservadora, por lo que Gandalf resulta ser la personificación de aquello que es intocable, incuestionable e invulnerable a la corrupción.



Figura 8. Gandalf el Blanco, convertido en un ser espiritual tras su resurrección. Fuente: *The Lord of the Rings: The Two Towers* (película de Peter Jackson). Captura de imagen.

Como señalamos al inicio de este apartado, podríamos considerar que Gandalf posee rasgos que validarían su inclusión en la categoría de los héroes épicos. Jackson nos ha mostrado a un mago que utiliza su magia en contadas ocasiones y que además no tiene reparos en coger la espada e

⁷⁸ All that is gold does not glitter,
not all those who wander are lost;
the old that is strong does not wither,
deep roots are not reached by the frost.
From the ashes a fire shall be woken,
a light from the shadows shall spring;
renewed shall be blade that was broken,
the crownless again shall be king (*LOTR-FR*: 241)

involucrarse de lleno en la batalla de manera física. Es la implicación directa en los acontecimientos que se relatan tanto en *The Hobbit* como en *LOTR*, lo que ha hecho que se hayan otorgado a Gandalf una serie de características que se ajustan a la descripción del héroe épico. A pesar de este añadido más “físico” al personaje del mago, sería oportuno que consideráramos que el personaje de Gandalf se corresponde con el arquetipo jungiano del “sabio anciano”, que ejerce la función de ayudante del héroe. El personaje de Gandalf no es el protagonista de la historia, quien lleva el peso narrativo, sino que permanece en muchos momentos de la novela en un segundo plano, supervisando los esfuerzos contra el enemigo, o viajando de un lugar a otro para ir colocando a los jugadores sobre el tablero, como si de un gran juego de ajedrez se tratara. Sirve de mentor tanto a Bilbo como a Frodo o a Aragorn, y comprobamos como su influencia se extiende a Rohan (ayudando a la recuperación de Théoden), y a Gondor (donde ha aconsejado e instruido también a Faramir), sin olvidar que fue el instigador de los acontecimientos que llevaron a la reinstauración del reino de Erebor y a la destrucción del dragón Smaug. Acciones de las que es responsable, pero utilizando a otros individuos como herramientas para lograr un propósito mayor. No es un héroe en el estricto sentido de la palabra, sino que es el elemento que posibilita que otros personajes que sí se ajustan más a los parámetros del héroe épico puedan llegar a cumplir su destino. Su misión es la de lograr un bien general para toda la Tierra Media derrotando al mal, personificado en Sauron. Como tal, también Gandalf es una herramienta enviada por los Valar, un medio a través del cual se pudo hacer posible su voluntad. Y es pertinente, entonces, considerar a Gandalf como un ejemplo del “sabio anciano” imprescindible para que el héroe cumpla su misión.

III. The Lord of the Rings

a. Frodo

Frodo Bolsón es un hobbit de la Comarca, quien se quedó huérfano muy joven y fue adoptado por su tío Bilbo, trasladándose a vivir a su casa, Bolsón Cerrado. Tras la fiesta de cumpleaños y posterior desaparición de Bilbo, con la que se inicia *El señor de los anillos*, Frodo heredó todos sus bienes, incluyendo la casa y el Anillo.

Tras descubrir la verdadera naturaleza del Anillo gracias a Gandalf, y descubrir que el Señor Oscuro lo estaba buscando, Frodo decide partir hacia Rivendell para escapar de los nazgûl y evitar así traer desgracias a la Comarca. Por el camino conoció a Aragorn y, una vez en Rivendell, se ofreció voluntario para llevar el Anillo Único hasta el Monte del Destino, en Mordor. Después de realizar grandes aventuras primero con la Compañía del Anillo y más tarde con la única compañía de Sam, consiguió llegar a su destino. Sin embargo, en el último momento reclamó el Anillo para sí.

Gollum le arrancó de un mordisco el dedo anular junto con el Anillo, cayendo luego en el Abismo de fuego, con lo que la misión se concluyó satisfactoriamente.

Como se puede deducir a partir de este breve resumen del argumento, Frodo no resulta el héroe típico, sino un personaje reflexivo y predestinado, que simplemente acepta hacer aquello que no es capaz de rechazar. Un hobbit ordinario, con una mayor inteligencia, audacia y formación que el resto de los hobbits, que adquiere una sabiduría poco común fruto de sus experiencias y de las pruebas a las que se ha visto sometido.

Tras la Guerra del Anillo, Frodo fue alcalde en la Comarca durante un tiempo, aunque al final de la novela, desasosegado y herido tanto en el cuerpo como en el espíritu durante su aventura, cruzó el Mar junto a los demás portadores del Anillo, Gandalf y los últimos señores elfos.

El personaje de Frodo ha sido analizado por diferentes autores, que se han centrado en diferentes aspectos. Ojeda Labourdette (2004: 37) ha visto en él a un héroe “sacrificial”, que da su vida por una causa. Jaume Alberó (2004: 122-123) aplica la clasificación de Northrop Frye para concluir que Frodo pertenece al modo mimético inferior, puesto que se trata de un personaje que no es superior ni a sus compañeros ni a su entorno. Verlyn Flieger (2004: 124) coincide con esta teoría de Frye y Alberó al presentar una comparación entre los personajes de Aragorn y Frodo. En ella establece que el primero de ellos es un ejemplo de héroe épico, mientras que el segundo es un representante del héroe del cuento de hadas, el personaje ordinario con el que el lector llega a identificarse. S. Ramaswamy (2014: 50) apunta además que el personaje de Frodo también cumple la función de ser “el Elegido:” “I think that this task is appointed for you, Frodo; and that if you do not find a way, no one will” (*LOTR-FR*: 264). En este sentido, es el sujeto al que se refiere el sueño profético que llevó a Boromir hasta Rivendell.⁷⁹ En este poema se le identifica como el Mediano que propiciará la caída de Sauron. En este sentido, se convierte según Edwards (2002: 61) en el arquetipo del héroe cristiano, con la misión de producir la caída del mal. Este autor expone que la reticencia de Frodo a llevar a cabo esta misión se debe no a su cobardía, sino a la humildad basada en una evaluación realista de sí mismo y de sus circunstancias. Frodo contempla al enemigo como demasiado poderoso y terrible, mientras que él mismo se ve pequeño e insignificante, alejado de su entorno y desesperado, con la sensación de que no va a poder llevar a cabo su misión de destruir el

⁷⁹ El poema es el siguiente:
Seek for the Sword that was broken:
In Imladris it dwells;
There shall be counsels taken
Stronger than Morgul spells.
There shall be shown a token
That Doom is near at hand,
For Isildur's Bane shall waken
And the Halfling forth shall stand (*LOTR-FR*: 240)

Anillo con éxito. Sin embargo, sigue avanzando con la fortaleza reminiscente de una figura crística que emprende la salvación de su mundo.

También Beatty (2006: 214) ve en Frodo un héroe espiritual. No va a obtener un tesoro o recompensa, sino a perderlo, y es posible que no regrese con vida de su misión. De esta manera se relaciona con la opinión de Ojeda (2004: 37), puesto que acepta su sacrificio por el bien de toda la Tierra Media, cuando nadie más parece indicado para llevar la tarea de destruir el Anillo a buen término. Si bien las historias heroicas tradicionales se caracterizan por la búsqueda del poder, su conservación y su utilización con responsabilidad, el ejemplo que Frodo representa es el valor de renunciar a ese poder. Incluso se llega a considerar a Frodo como un antihéroe (Rorabeck, 2003: 82), por el hecho de que el propósito de su misión es totalmente opuesto al de las historias heroicas tradicionales: se dirige a destruir el Anillo, haciendo desaparecer riquezas y poder, elementos por los que los héroes emprendían sus aventuras. Por tanto, el gesto de la destrucción del Anillo simboliza el rechazo más claro a la idea de que el hombre pudiera llegar a tener el poder absoluto.

Thompson (1966) creó un índice de motivos de las historias caballerescas y, aplicando esta clasificación, podemos concluir que Frodo pertenece a las categorías del “hero of unpromising origin”, y a la de “victory over superior force”. De esta manera, la trayectoria vital del héroe está definida de tal forma que, en un principio, no se espera un comportamiento heroico del personaje, y, consecuentemente, tampoco se asegura que sea capaz de llevar a cabo con éxito la misión que se le ha encomendado.

Desde otra perspectiva, Alexandra E. Hoerl (2003: 15) considera que Frodo es un héroe con una motivación noble, embarcado en una tarea que supera sus capacidades, mientras que Robin Robertson (2009: 357) sostiene que Frodo se halla inmerso en un viaje heroico hacia la trascendencia, en el que manifiesta al principio su total comprensión de sus limitaciones y miedos, pero aún así completa su misión de destruir el Anillo en el Monte del Destino. Tutta Kesti (2007: 35) aplica el esquema del viaje del héroe de Joseph Campbell a la línea argumental de Frodo, estableciendo que cumple los requisitos necesarios para ser considerado un héroe. Sin embargo, parece un análisis más enfocado a validar la teoría de Campbell que a demostrar la naturaleza heroica de Frodo, ya que no asigna ninguna categoría ni hace clasificación alguna que defina a qué tipo de héroe pertenece.

En nuestra opinión, Frodo pertenece a la categoría del héroe ordinario: aquel individuo que a simple vista parece incapaz de realizar grandes hazañas o derrotar a enemigos poderosos. Son personas sencillas, que suelen pasar desapercibidas. Este es el caso de los héroes del cuento de hadas: el hijo más joven, más débil de los hermanos, inesperadamente valiente. Este personaje duda, siente miedo, se equivoca y experimenta las mismas emociones que nosotros. Nos reconocemos en él. Cada uno de los héroes recorre un camino peligroso y sufre terribles pruebas. El héroe épico va en

busca de un reino y una princesa, y consigue ambas. El héroe que encarna Frodo Bolsón es un hombre corriente con una misión inusual. El éxito de la misma reside en la destrucción, que no la recuperación, de un objeto mágico y enormemente poderoso, no es ningún tesoro ni el premio que el héroe lleva para beneficiar a su comunidad. Frodo es un ser humilde, consciente de sus limitaciones, que demuestra que incluso los débiles y pequeños pueden tener éxito, proporcionando esperanza para el camino de aquellos que se identifican con los marginados e ignorados de la sociedad.

El papel de Frodo es radicalmente diferente al rol del héroe épico. Acepta una carga intolerable no porque él perciba de ninguna manera que es la persona idónea para llevarla, sino simplemente porque nadie más se ofrece voluntario y alguien tiene que cumplir esa misión. Todas las figuras heroicas dan un paso atrás, puesto que temen la influencia que el Anillo pudiera tener sobre ellos, y es el hombre humilde el que ha de cargar con el peso de la encomienda. Elrond transforma este punto de vista en palabras: “Yet such is oft the course of deeds that move the wheels of the world: small hands do them because they must, while the eyes of the great are elsewhere” (*LOTR-FR*: 262).

Sin embargo, a pesar de su apariencia sencilla, Frodo, al igual que Aragorn, concentra en su persona elementos míticos y heroicos que proporcionan mucha de la fuerza a la historia de Tolkien. Es un personaje directamente relacionado con el Rey Pescador o el Rey Tullido⁸⁰ debido a que en el transcurso de la historia recibe varias heridas que resultan simbólicas. Frodo se convierte en una figura altamente alegórica, pero con la particularidad de que no deja de ser un sencillo hobbit. Tolkien mantiene al personaje con un registro sencillo, humilde, dubitativo, débil y vulnerable frente a feroces enemigos y, a pesar de estar rodeado de personajes que representan figuras heroicas de alto prestigio, reconocidas por sus iguales, en ningún momento se ve absorbido por ellas. Al poner una carga tan pesada sobre sus hombros, Tolkien ha logrado sintetizar lo medieval y lo moderno, creando un personaje que se construye según esquemas míticos, sin perder la posibilidad de que el lector actual se identifique y empatice con este personaje.

Frodo se nos presenta como el modelo del hombre ordinario, perteneciente a una sociedad cerrada y conservadora, poco dispuesta a aceptar cambios o novedades. Sin embargo, muestra algún rasgo que lo diferencia de los demás hobbits. Al inicio de la obra de Tolkien, Frodo se revela como un personaje profundo y complejo. Un hobbit con una mente reflexiva y unos rasgos que lo diferencian de los demás hobbits, su innata curiosidad por lo que hay más allá de las fronteras de la

⁸⁰ El Rey Pescador es un personaje de la tradición artúrica que sufre un gran dolor debido a sus heridas y su curación depende de que el héroe complete su misión o tarea. Aparece en *Perceval*, de Chrétien de Troyes (1180), así como en *Parzifal* del alemán Wolfram von Eschenbach (1215). Los textos modernos lo contemplan más como un motivo que como un personaje: T. S. Eliot lo incorpora en su poema *The Waste Land* (1922), y otros autores lo presentan como un veterano de guerra o un niño en busca de su identidad.

Comarca, su interés sobre los elfos y su cultura. En el texto que se cita a continuación, se evidencia que Frodo es diferente de sus congéneres, quienes se contentan con vivir en su mundo limitado y sin preocupaciones sobre lo que sucede en el mundo exterior (*LOTR-FR*: 30-31):

[Frodo] had enjoyed the joke, of course, even though he had been in the know. He had difficulty in keeping from laughter at the indignant surprise of the guests. But at the same time he felt deeply troubled: he realized suddenly that he loved the old hobbit dearly... Frodo did not want to have any more to do with the party... he got up and drained his own glass silently to the health of Bilbo, and slipped out of the pavilion.

Frodo vuelve a demostrar su carácter particular, su curiosidad y su comprensión de cuestiones que están más allá de su ámbito de experiencia diaria. Así se evidencia en la conversación que tiene con Gandalf en su casa, donde se le desvela la verdadera naturaleza del Anillo y lo que representa. La madurez que nos presenta Tolkien en Frodo la podemos comprobar en cómo toma esta la decisión de abandonar la Comarca una vez que ha descubierto lo peligroso que es el Anillo (*LOTR-FR*: 61):

I should like to save the Shire, if I could -though there have been times when I thought the inhabitants too stupid and dull for words... I feel that as long as the Shire lies behind, safe and comfortable, I shall find wandering more bearable... I suppose I must go alone, if I am to do that and save the Shire. But I feel very small, and very uprooted, and well-desperate. The Enemy is so strong and terrible.

En la cita anterior de la primera parte de la obra ya podemos comprobar cómo Frodo es totalmente consciente de su insignificancia, sobre todo cuando se compara con los poderes a los que ha de enfrentarse. Aún así, cuando Frodo se ve ante una decisión difícil, estudia las opciones posibles y escoge el que cree que es el mejor camino. En algún caso no es el correcto, pero demuestra una capacidad inherente de raciocinio y determinación. Vemos que al inicio de la novela, Frodo está asombrado y aterrorizado por los acontecimientos, y muestra un cierto escepticismo ante las palabras de Gandalf; sin embargo, según va avanzando la aventura, se comprueba que ha ido adquiriendo una dosis de sabiduría y fortaleza al aceptar su destino y la misión que se le ha encomendado. En la escena en la que Aragorn y Frodo se encuentran, y éste ha de decidir si acepta al Montaraz como guía, Tolkien nos presenta la decisión de Frodo como el fruto de una mezcla de razonamiento y de instinto, pero siempre tomando en consideración todas las posibilidades antes de

elegir una opción. En este aspecto, Frodo demuestra practicar la característica heroica de la prudencia (*LOTR-FR*: 168):

There was a long silence. At last Frodo spoke with hesitation. ‘I believed that you were a friend before the letter came,’ he said, ‘or at least I wished to. You have frightened me several times tonight, but never in the way that servants of the Enemy would, or so I imagine. I think one of his spies would -well, seem fairer and feel fouler, if you understand’.

Podemos ver un retrato psicológico de Frodo en la escena del Concilio de Elrond, tanto en la novela como en la película. En la primera, Frodo se presenta como voluntario para llevar el Anillo a Mordor (*LOTR-FR*: 263-264):

Frodo glanced at all the faces, but they were not turned to him. All the Council sat with downcast eyes, as if in deep thought. A great dread fell on him, as if he was awaiting the pronouncement of some doom he had long foreseen and vainly hoped might after all never be spoken... At last with an effort he spoke, and wondered to hear his own words, as if some other will was using his small voice.

‘I will take the Ring,’ he said, ‘though I do not know the way’.

Este pasaje enmarca el carácter de Frodo, y, en palabras de Joseph Pearce, ‘the mystical interlinking between freewill and providence’ (1998: 122-123). Tolkien nos ofrece una doble motivación para que Frodo acepte ser el portador del Anillo: por un lado, nadie más está dispuesto a llevar a cabo esta misión, y por otro, la presencia de otra voluntad, el destino o la providencia, que parece guiar sus acciones. El propio Gandalf insinúa la existencia de una fuerza superior que maneja los acontecimientos de una forma indetectable: “Behind that there was something else at work, beyond any design of the Ring-maker. I can put it no plainer than by saying that Bilbo was *meant* to find the Ring, and *not* by its maker. In which case you also were *meant* to have it. And that maybe an encouraging thought” (*LOTR-FR*: 54-55).

Ambos impulsos refuerzan la elección de Frodo como el más indicado para desempeñar la misión de portador del Anillo, ya que se ofrece a realizar una tarea que resulta peligrosa o desagradable para los demás y, además, parece estar destinado para ello. Esto se puede deber también a la mezcla de humildad y determinación que vemos en el hobbit, pues estos dos rasgos son los que le harán resistir la influencia corruptora del Anillo.

Peter Jackson nos presenta este mismo episodio de una manera diferente, no obstante, y a pesar del cambio en la atmósfera del mismo Concilio en la versión cinematográfica, logra elevar a Frodo al mismo nivel que Tolkien:

(Gandalf shakes his head as a massive quarrel breaks out among the council members. Frodo looks troubled at the arguing. Gandalf leaves his side and shouts at Boromir. Frodo gazes at the Ring, he sees the reflection of the council arguing. It appears that Frodo hears the Ring reciting the inscription in the language of Mordor. Frodo looks as if he is struggling to block out the Ring's call. He glances quickly at the arguing council members. A look of determination slowly appears in Frodo's face. He stands up.)

Frodo: I will take it.

(No one pays heed to him. He steps closer to the crowd.)

Frodo: I will take it!

(Now Gandalf hears him and sighs. As the wizard slowly turns towards Frodo, the council members quiet down. They gaze at Frodo.)

Frodo: I will take the Ring to Mordor! (quietly) Though I do not know the way.⁸¹

En un momento de gran intensidad dramática, los miembros del Concilio están discutiendo, y podemos ver el conflicto interno de Frodo, sus dudas y sus miedos, puestos en una balanza frente a su percepción de que es el que tiene que llevar a cabo esta tarea. Reconoce que su naturaleza humilde y no agresiva le convierte en la mejor persona disponible para llevar la carga que supone el Anillo Único. La persona carente de ambición y de todo tipo de idea de dominio hacia los demás se convierte así en la que mejor puede resistir el poder corruptor del Anillo. La diferencia de presentación de esta escena en la versión cinematográfica obedece a una necesidad de acentuar el dramatismo y la discordia presente en el Concilio de Elrond, puesto que se crea una situación de confusión y discusión, donde la única voz que se hace oír de manera inteligible es la de Frodo, y toda discordia desaparece cuando él acepta la carga del Anillo.

Más adelante, Tolkien nos presenta a este personaje con una actitud reflexiva ante una situación difícil, cuando Frodo decide viajar en solitario a Mordor, y porque sopesa todos los factores condicionantes: la influencia malvada del Anillo, su responsabilidad de destruirlo y su preocupación

⁸¹ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 101.

por sus compañeros. Una vez que lo estudia todo con detalle, toma la mejor decisión posible: continuar solo su viaje (*LOTR-FR*: 392):

Frodo rose to his feet. A great weariness was on him, but his will was firm and his heart lighter. He spoke aloud to himself. 'I will do now what I must,' he said. 'This at least is plain: the evil of the Ring is already at work even in the Company and the Ring must leave them before it does more harm... I will go alone. At once'.

En *The Two Towers* [*Las dos torres*], Tolkien nos muestra a un Frodo con una capacidad de liderazgo muy marcada. Su decisión de viajar en solitario a Mordor -aunque no se libra de la ayuda de Sam- parece haber aumentado su voluntad y resolución. En un momento dado, Sam se muestra casi derrotista, al no ver ningún progreso en su misión -a pesar de que en apariencia siempre alberga un resquicio de esperanza, aunque solo sea para animar a Frodo. Frodo siente que está destinado a encontrar un camino (*LOTR-TT*: 589-590):

'That's just where [i.e. Mordor] we can't get, no how'.

'Mordor!,' he muttered, under his breath, 'If I must go there, I wish I could come there quickly and make an end!... perhaps another day will show us a path'.

'Or another and another and another,' muttered Sam. 'Or maybe no day. We've come the wrong way'.

'I wonder,' said Frodo. 'It's my doom, I think, to go to that Shadow yonder, so that a way will be found. But will good or evil show it to me?...I don't know what is to be done. What food have we got left?'.

A lo largo de sus esfuerzos en la cadena montañosa de Eryn Muir, Sam cae en el desánimo y duda, mientras que Frodo es la fuerza que los impulsa a ambos adelante. A pesar de sus dudas y decepciones, Frodo sigue siendo un personaje enérgico y aferrado a la esperanza; situación que veremos revertida cuando ambos hobbits lleguen a Mordor, y sea Sam el que tenga que conseguir fortaleza suficiente para los dos.

En la tercera escena de *Las Dos Torres*, Jackson nos muestra el encuentro entre Gollum y los dos hobbits. Tras capturarlo, Sam opina que deberían atarlo y abandonarlo, a lo que Gollum responde que eso seguramente lo mataría. Sam, incapaz de ver un término medio entre el bien y el mal, le replica, airado. "It's no more than you deserve!" Sin embargo Frodo comienza a hacer uso

de la piedad, extendiendo la que ya había mostrado Bilbo hacia esta criatura: “Maybe he does deserve to die. But now that I see him, I do pity him”. Este cambio de actitud parece tener su recompensa inmediata, pues Gollum manifiesta: (begging) “We be nice to them if they be nice to us... We swears to do what you wants. We swears”.⁸² Como resultado de esta acción, a pesar de la enorme desconfianza de Sam, aceptan a Gollum como guía para que les muestre el camino a Mordor.

En la Ciénaga de los Muertos, durante una parada para comer, una escena reveladora nos muestra el vínculo que existe entre Frodo y Gollum, al compartir ambos una experiencia similar que nadie más puede comprender: “Oh, cruel hobbit [por Sam]. It does not care if we be hungry. Does not care if we should die. Not like Master. Master cares. Master knows. Yes. Precious. Once it takes hold of us it never lets go”.⁸³ Este inicio de entendimiento entre ambos nos va preparando para el momento posterior en el que Frodo llegue a confiar más en Gollum que en Sam, ayudado también por la creciente fuerza que el Anillo va cobrando al acercarse cada vez más a Mordor. Este paralelismo se ve reforzado en la escena siguiente, en la que, mientras Sam duerme, Frodo acaricia el Anillo. Un poco más alejado, Gollum repite los mismos gestos, como si el Anillo aún estuviera en su mano, en una patética imitación.

Frodo aprovecha esta ocasión para intentar de alguna manera transformar a Gollum, hablando de los orígenes y la procedencia de esta criatura: “Gandalf told me you were one of the river-folk (...) He said your life was a sad story (...) You were not so very different from a hobbit once. Were you... Sméagol?” Gollum reacciona desconcertado cuando escucha su antiguo nombre, y hasta abandona su manera de hablar, refiriéndose a sí mismo en tercera persona, para contestar, asombrado: “What did you call me?”⁸⁴

Otro de los episodios más clarificadores de la personalidad de Frodo lo encontramos cuando Frodo y Sam, guiados por Gollum, llegan a la Puerta Negra de Mordor. Aquí es donde Frodo muestra la sabiduría adquirida hasta el momento y la fortaleza interior que demuestra que es el más adecuado para llevar la carga del Anillo. En un capítulo de reflexión, vemos que Frodo estudia sus miedos y dudas, decidiendo al final variar su idea de entrar en Mordor siguiendo un camino directo, puesto que presentaba pocas posibilidades de éxito, y aceptar el consejo de Gollum, quien los guiará por un camino secreto (*LOTR-TT*: 633):

⁸² Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 12.

⁸³ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 49.

⁸⁴ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 53.

This was an evil choice. Which way should he choose? And if both led to terror and death, what good lay in choice?... Frodo stood up. He had laughed in the midst of all his cares... and the laugh had released him from hesitation.... ‘Well, Sméagol, the third turn may turn the best. I will come with you’.

El epítome de la visión de Frodo que tiene Peter Jackson lo podemos encontrar en una escena añadida en la película.⁸⁵ Gollum persigue un pez por un arroyo, y Sam le llama “apestoso” (“stinker”). Frodo le llama la atención a Sam y defiende a Gollum; la frase de mayor importancia en esta escena es ‘I have to save him. Because I have to believe he can come back’.⁸⁶ Jackson nos transmite la idea de que Frodo ve la posibilidad de su propia salvación en la capacidad - aunque remota- de rehabilitación de Gollum. Frodo puede entender cómo la posesión del Anillo le conduciría inexorablemente a convertirse en una criatura como Gollum, y por ello ha de tener la esperanza de que Gollum pueda redimirse, si él ha de tener alguna posibilidad de dejar atrás la oscuridad. La fuente de esta esperanza aparece ya en la novela de Tolkien. La amabilidad y piedad que Frodo muestra hacia Gollum refleja un entendimiento del lado oscuro que el hobbit lleva dentro: ‘Gollum had a claim on him now’ (*LOTR-TT*: 672).

Otro momento heroico de Frodo se nos presenta cuando Faramir captura a los dos hobbits y los interroga. Frodo le responde de una manera directa, aunque cauta (*LOTR-TT*: 653)

Will you not put aside your doubt of me and let me go? I am weary, and full of grief, and afraid. But I have a deed to do, or to attempt, before I too am slain. And the more need of haste, if we two halflings are all that remain of our fellowship.

Go back, Faramir, valiant Captain of Gondor, and defend your city while you may, and let me go where my doom takes me.

Frodo reconoce sus limitaciones de nuevo, algo que resultaría impensable en la figura de un héroe épico, hasta llegar a reconocer que tiene miedo. Sin embargo sigue adelante, impulsado por la necesidad de cumplir su misión y salvar todo aquello que le es querido, así como por una capacidad de abnegación propia de un héroe.

A pesar de que el medio cinematográfico hace que sea necesario sacrificar ciertas escenas o elementos del texto original a la hora de llevarlo a la pantalla, Peter Jackson ha mantenido en gran

⁸⁵ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 102.

⁸⁶ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 103.

medida las características heroicas de Frodo a lo largo de las tres películas. Cuando Gollum lo guía al túnel de entrada a Mordor, y se da cuenta de que ha sido llevado a una trampa, se transforma en un individuo resuelto y decidido, que se aferra a la luz que Galadriel le había regalado, se enfrenta a Gollum y a la araña gigante, y consigue escapar del túnel.



Figura 9. Frodo, al borde del abismo de fuego, no es capaz de arrojar el Anillo y lo reclama como propio. Fuente: *The Lord of the Rings: The Return of the King* (película de Peter Jackson). Captura de imagen.

Al finalizar la misión, tenemos dos versiones de la destrucción del Anillo. En la versión literaria, Tolkien nos detalla cómo Frodo, sucumbiendo al poder del Anillo, lo reclama para sí mismo y se lo pone (figura 9). Gollum lo ataca, le arranca el dedo con el Anillo y, en su júbilo exultante, cae al vacío siendo consumido por el fuego. En la versión cinematográfica de Peter Jackson, Frodo reacciona enfrentándose a Gollum de nuevo para recuperar el Anillo, y es en este forcejeo cuando ambos caen. Frodo es rescatado in extremis por Sam, mientras que Gollum cae con el Anillo y ambos son consumidos por el fuego. Es la compasión de una persona común y corriente por otra lo que ha hecho posible que se destruya el Anillo. Roger Sale (2000: 52) realiza un comentario acerca de que la lástima que tanto Frodo como Sam sienten hacia Gollum es lo que hace que no lo juzguen. Esta actitud se convierte en un elemento imprescindible, pues convierte a Gollum en un elemento instrumental para que se completara la misión:

Frodo, and eventually Sam, pity Gollum because they can sympathize with his tormented existence. They have borne the Ring and know its decaying powers; therefore, they pity rather than judge Gollum. In his instinctive wish to save and tame Smeagol rather than destroy him, Frodo creates his heroism.

Frodo es derrotado por el inmenso poder del Anillo Único, que lo domina en la Grieta del Destino. Esta derrota es en cierta medida doble: una derrota física por parte de Gollum, quien logra arrancarle el Anillo del dedo, y una derrota mental que es provocada por el poder del propio Anillo. Sin embargo, también hay una victoria por parte de Frodo, el héroe derrotado, que no vence por sus actos en la Grieta del Destino (Tolkien deja muy claro a lo largo de la historia que nadie podría vencer al Anillo en tales circunstancias), sino por las decisiones anteriores, concretamente, por la de perdonar la vida a Gollum, decisión a la que también se aviene Sam momentos antes del clímax definitivo. Es una victoria alcanzada no por la acción, sino por la inacción, por no hacer algo que Frodo podría haber hecho, que incluso ha deseado realizar, pero que siente que no es lo que debe hacer. Al igual que Gawain, Frodo fracasa al final de su misión, pero al mismo tiempo es considerado heroico gracias a su debilidad o sensibilidad humana. Nadie podría haber conseguido tanto, ni llegar tan lejos, sobre todo un hobbit, un personaje perteneciente a una de las razas menos heroicas de la Tierra Media que, en principio, no posee habilidades reconocidas que le permitan superar las pruebas y soportar la enorme carga que ha de llevar.

Es en este momento se comprenden las palabras de Gandalf acerca del papel que Gollum podía tener en el destino de muchos, y en las consecuencias que podía tener el ejercicio de la piedad. Esta reflexión encapsula el propósito de las pruebas de Frodo: “But do you remember Gandalf’s words: Even Gollum may have something yet to do? But for him, Sam, I could not have destroyed the Ring. The Quest would have been in vain, even at the bitter end. So let us forgive him! For the Quest is achieved, and now all is over” (*LOTR-RK*: 926).

La piedad, la misericordia, el perdón y el auto-sacrificio son las virtudes de Frodo, que están presentes en la novela original y en la versión cinematográfica, mostrándonos que son virtudes dignas de un héroe, tanto a mediados del siglo XX como en el momento actual. Frodo ha aceptado una gran responsabilidad aunque en principio presenta pocos atributos heroicos, por lo que ha de depender enormemente de sus compañeros, más poderosos y perceptivos, para poder avanzar. A menudo sucumbe a la tentación del Anillo, hasta el punto de traicionar a su fiel amigo Sam, quien al final lo salva de caer al abismo de fuego. Se nos refuerza la idea del individuo corriente a quien los acontecimientos han colocado en la posición de poder realizar una misión que sobrepasa sus posibilidades.

Las dos versiones -Tolkien y Jackson- coinciden en mostrar a Frodo como un personaje que, al finalizar la aventura, se encuentra fuera de lugar en su propia casa, pues aún lo mortifican las heridas (tanto físicas como psicológicas) que sufrió durante su aventura. Gracias a su sacrificio, recibe la recompensa de zarpar hacia Valinor con Elrond, Galadriel y Gandalf, y reconoce que ha salvado la Comarca, pero no para sí mismo, sino para los demás. Es el héroe que se sacrifica por los

suyos pero que no llega a disfrutar de la recompensa que ha obtenido para los demás. Serán Sam y su familia quienes recogerán los beneficios de la aventura. Jackson ha presentado a Frodo como un héroe para un público contemporáneo, con el que los espectadores puedan establecer una relación de identificación. Un héroe próximo, falible, cuyas dudas, miedos, fallos y sufrimientos pueden ser similares a los nuestros, pero que a través del valor, la humildad y la fe en sí mismo y en su tarea, descubre la sabiduría y la fortaleza con las que llevar su carga y lograr el éxito en su empresa.

Atendiendo al análisis realizado a los personajes de Frodo y Aragorn, observamos que cada uno proporciona un mayor relieve al otro, aportando contraste y enriqueciendo a las dimensiones de la historia. Tolkien combina, y a veces cruza, los motivos característicos de cada uno. Aragorn se encuentra en una verdadera búsqueda, para conseguir al final un reino y una princesa. Frodo está en una anti-búsqueda, no para ganar nada, sino para perderlo. El viaje de Aragorn es un viaje desde las tinieblas hacia la luz, mientras que el de Frodo es al revés, de la luz hacia la oscuridad, procurando, finalmente, la vuelta desde esa oscuridad. Tolkien le proporciona a Aragorn el final feliz de los cuentos de hadas, mientras que Frodo presenta las características del héroe que ha llegado al final de sus aventuras. Para Frodo llega la derrota última, el conocimiento de que no podrá disfrutar de aquello que ha ayudado a conseguir para otros. Es el final desilusionante que encontramos en la *Iliada*, *Beowulf* o la *Morte D'Arthur*.

Un lector de narrativa contemporánea suele encontrar numerosos ejemplos de conflicto interior, el hombre luchando contra sí mismo, como podemos comprobar en los personajes de Chris Kyle en *El Francotirador* (*American Sniper*, Clint Eastwood, 2014), en su lucha entre una familia -esposa e hijo- y otra -soldados y Patria-, o en el personaje de Batman, que utiliza la batalla contra el crimen como una terapia para compensar la pérdida de sus padres, asesinados frente a él, provocando un conflicto constante consigo mismo por no cruzar la línea que separa la justicia de la venganza. Así pues, la figura de Frodo siendo torturado por la maldad que va creciendo poco a poco en su propia naturaleza, luchando su gran batalla, no ya contra el Mal que amenaza a toda la Tierra Media, sino contra la oscuridad interior que cada vez va parece hacerse más fuerte, esa lucha interna es creíble y convincente. Al pelear en su interior contra esos elementos de oscuridad que Gollum externaliza, Frodo lucha contra el monstruo más poderoso y maligno de todos, y es derrotado. La acción de Gollum de quitarle el Anillo a Frodo provoca la salvación del hobbit y, por extensión, de toda la Tierra Media. El lado oscuro de Frodo, representado por Gollum, destruye la oscuridad que está dentro de él, y el enloquecido Gollum, exultante al recuperar su tesoro, cae con el Anillo en el fuego. El mal se destruye a sí mismo.

Un lector le escribió a Tolkien preguntándole si el fracaso de Frodo a la hora de destruir el Anillo implicaba que debíamos dejar de considerar a este personaje como un héroe. Tolkien no

creía que fuera así, puesto que había cumplido todo aquello que se comprometió a hacer en el Concilio de Elrond (*Letters*: 327):

Frodo undertook his quest out of love - to save the world he knew from disaster at his own expense, if he could; and also in complete humility, acknowledging that he was wholly inadequate to the task. His real contract was only to do what he could, to try to find a way, and to go as far as his mind and body allowed. He did that. I do not myself see that the breaking of his mind and will under demonic pressure after torment was any more a moral failure than the breaking of his body would have been - say, by being strangled by Gollum, or crushed by a falling rock.

En otras palabras, existe un límite inherente en cada individuo sobre la cantidad de presión moral y mental que puede soportar, y hay una distinción entre el hecho de fallar y la elección consciente de fracasar. Frodo quería sinceramente hacer todo lo que fuera posible para salvar la Comarca, su mundo, y la gente a la que quería. De esta manera, el heroísmo está basado en la moral, en lo que uno escoge hacer, sin tener en cuenta lo que *de facto* llega a suceder; el heroísmo está ligado entonces al carácter del individuo más que a la fortaleza mental o física.

Aunque Frodo se recupera de la batalla, nunca volverá a ser el que era. Evoca al Rey Pescador de la leyenda del Grial, mutilado en el transcurso de su misión. Para el hobbit, la pérdida del Anillo hace posible la renovación de la tierra, y en la conclusión de la aventura, Frodo abandona la Tierra Media de una forma que recuerda a Arturo, quien, al borde de la muerte por sus heridas, es transportado por mar hasta la isla de Albion, donde se recuperará. Del mismo modo, Frodo, a bordo de uno de los barcos élficos, llega a Valinor, donde disfrutará de la paz y del descanso que merece tras sus hazañas. La Tierra Media ha sido salvada, pero no le corresponde a Frodo disfrutarla.

El héroe ordinario del cuento de hadas, poco llamativo y modesto, ha experimentado la amargura y pérdida del héroe épico medieval. Como Beowulf o Arturo, Frodo pierde la última batalla y paga un alto precio por ello. No recibe ninguna recompensa o un tratamiento extraordinario. Ese es el punto de vista de Tolkien: no se supone que sea justo. Estamos más allá de la épica, del romance y del final del cuento de hadas. En el mundo real raramente las cosas suceden como nosotros queremos que sucedan y el hombre común es tan susceptible de sufrir la tragedia como los grandes héroes. Para Arturo o Beowulf, perder su reino o morir son fines aceptables para grandes vidas, llenas de éxitos y grandes hazañas. Sus historias no tienen un final feliz, pero sí apropiado. El tomar el prototipo de final épico y dárselo al héroe del cuento de hadas es trasladar

nuevos valores al esquema clásico del género. El sacrificio es tanto más grande en cuanto proviene de uno tan pequeño.

b. Sam

Samsagaz Gamyi es un hobbit de la Comarca, que se convirtió en el jardinero de Bolsón Cerrado cuando su padre se retiró. De esa manera pasó a trabajar primero para Bilbo Bolsón, quien le contaba historias de sus aventuras y le enseñó a leer, y, posteriormente, para Frodo. La curiosidad que sentía por todo lo relacionado con los Elfos hizo que Gandalf lo escogiera para que acompañara a Frodo a Rivendell. Allí se convirtió por elección propia en uno de los miembros de la Compañía del Anillo.

Cuando la Compañía se dividió, y Frodo decidió continuar el viaje en solitario, Sam se impuso y lo acompañó. En el trayecto hacia Mordor Sam demostró su lealtad y devoción hacia Frodo en numerosas ocasiones. Después de que la araña gigante paralizara a Frodo, Sam, creyéndolo muerto, tomó el Anillo Único y juró continuar con la misión, evitando así que el Anillo cayera en manos de los orcos. Aunque tentado, rechazó la seducción del Anillo gracias a su gran pragmatismo y honestidad.

Sam rescató a Frodo de la torre de Cirith Ungol y lo ayudó a llegar al Monte del Destino. Tras la Guerra del Anillo, Sam volvió a la Comarca, se casó y formó una familia, viviendo en Bolsón Cerrado, puesto que Frodo le regaló su casa cuando cruzó el mar hacia Valinor. La fama que adquirió en sus aventuras, así como sus esfuerzos en la reconstrucción de la Comarca tras la Guerra del Anillo, hicieron que fuera elegido alcalde de la Comarca numerosas veces. Tras la muerte de su esposa, Sam cruzó el mar para reunirse con Frodo, algo que le fue permitido al haber sido -aunque brevemente- un portador del Anillo.

A la hora de analizar el personaje de Sam, la crítica suele centrarse en la función de este hobbit en relación a Frodo. De esta manera, su análisis siempre suele estar condicionado por las características del sobrino de Bilbo, quedando Sam a la sombra y únicamente limitándose a señalar de él determinadas cualidades que puedan enfatizar algún aspecto de la personalidad o carácter de Frodo. Sin embargo, autores como Alberio (2004: 223) realizan un análisis del personaje de Sam, relacionándolo con los “batmen”, o soldados que servían de criados o ayudas de campo a los oficiales -como Tolkien- en la Primera Guerra Mundial: “[he is] a reflexion of the English soldier, the private and batmen I knew in the 1914 war and recognised as far superior to myself” (*Letters*: 81).

En general se nos presenta la relación entre los dos hobbits no como la de un criado y su amo, sino como un vínculo que nace del afecto que existe entre ellos y que se va incrementando

según van avanzando en su viaje. Al referirse a este aspecto del viaje, Alberro llega incluso a comparar a Frodo y Sam con Don Quijote y Sancho Panza, sobre todo al referirse a la carencia de aspiraciones heroicas e ideales elevados. Sam es un personaje simple, conforme con la posición que ocupa en su clase social y con su trabajo de criado de Frodo y de jardinero, lo que lo muestra además como un individuo realista, apegado a la tierra, y eminentemente práctico.

Ramaswamy (2014: 50) lo coloca en la categoría del arquetipo de imitación de Cristo debido a su entrega, al amor que muestra por Frodo, por su sacrificio y su sufrimiento. Para esta autora también simboliza el renacimiento, pues es gracias a él, y a su decisión de compartir el regalo que le otorgó Galadriel, que la Comarca vuelve a florecer en todo su esplendor, convirtiendo su país en un jardín del Edén doméstico. Del mismo modo, es el héroe doméstico, que retorna al hogar después de la aventura sin haber sufrido ningún daño ni ningún cambio significativo, se casa y se convierte en un pilar de su sociedad. Es el héroe que es capaz de regresar a la vida que tenía antes de que la aventura empezara.

Sam es el mejor ejemplo del héroe ordinario o *Everyman* dentro de la obra de Tolkien. Es uno de los cuatro hobbits que acompañan a Frodo y, ya sea por su calidad de criado o por una cierta timidez natural, pasa desapercibido en numerosas ocasiones. Nadie espera de este personaje grandes gestas, ni que realice hechos extraordinarios. Sin embargo, como veremos a continuación, actúa de manera discreta en momentos críticos y puntuales, y sus acciones resultan imprescindibles para que la misión llegue a finalizarse con éxito.

De nuevo recurrimos a Frye para enmarcar a Sam en el modo mimético inferior, en el cual el héroe puede ser cualquier individuo, ya que no es superior a su entorno ni está por encima de los miembros de su comunidad. La diferencia que presenta el personaje de Sam en comparación con el de Frodo, es la motivación que los lleva a ambos a emprender la aventura. Si bien Frodo se ve empujado por el destino y por la negativa de los personajes poderosos a tomar el Anillo y destruirlo, Sam lo hace de una manera totalmente voluntaria. Es el cariño que siente hacia Frodo lo que le lleva a seguirlo, acompañarlo, cuidarlo y protegerlo allá donde vaya. Es un acto consciente y que no tiene ningún otro motivo oculto, como sería el de obtener algún tipo de beneficio personal. De hecho Sam es el personaje que no cambia su manera de ser debido a la aventura que ha vivido. Es cierto que el viaje lo ha convertido en un hobbit más experimentado que conoce mejor el mundo en el que vive. Pero ese conocimiento no le hace despreciar su trabajo o el lugar del que procede. Sigue siendo el mismo hobbit humilde y desinteresado que era al principio. Recibe un reconocimiento por parte de su comunidad, que lo nombra alcalde varias veces, debido también a su trabajo en la recuperación de la Comarca después de la devastación de la guerra.⁸⁷

⁸⁷ Como se puede comprobar en el capítulo titulado “The Scouring of the Shire” (*LOTR-RK*: 975-997).

El personaje de Samwise Gamgee se nos presenta al inicio de *LOTR* como el heredero del puesto de jardinero de la casa de Bilbo, donde también vive Frodo: “...old Ham Gamgee, commonly known as the Gaffer (...). He had tended the garden at Bag Eng for forty years, and had helped Old Holman in the same job before that. Now that was himself growing old and stiff in the joints, the job was mainly carried on by his youngest son, Sam Gamgee” (*LOTR-FR*: 22). Es curioso que la primera imagen que tenemos de Sam en la película aparece inmediatamente después del prólogo, cuando Bilbo nos explica qué son los hobbits. Se nos muestra a Sam cuidando con un rostro feliz de una planta, al mismo tiempo que Bilbo comenta: “For all Hobbits share a love of things that grow”.⁸⁸ De esta manera se nos retrata a un personaje apegado a la tierra, relacionado con las tareas manuales y eminentemente práctico.

Sam es un personaje valeroso de un origen ordinario, que resulta ser el favorito para una parte importante del público debido a su cercanía a la vida diaria. Solamente se preocupa por hacer lo que hace siempre: cuidar de su amigo. Las virtudes de Sam son más concretas y se centran en objetivos de menos magnitud. Es un héroe porque representa lo que una persona puede hacer únicamente movido por el amor y la amistad, y por esto simboliza la victoria del esfuerzo personal y diario con una alta dosis de responsabilidad.

Sam no decide a propósito embarcarse en ninguna aventura, sino que va realizando la función de criado y compañero de Frodo. No tiene ningún objetivo en concreto, ni ninguna elección que hacer: su misión es la de volver al lugar del que partió, aunque no aprecie que ha vuelto cambiado en ningún aspecto.

La llamada a la aventura de Sam sucede mientras escucha a escondidas la conversación entre Frodo y Gandalf acerca del Anillo Único. Al ser descubierto, Gandalf le impone el “castigo” de tener que acompañar a Frodo en su viaje: “Me, sir!” cried Sam, springing up like a dog invited for a walk. “Me go and see Elves and all! Hooray!” (*LOTR-FR*: 63). De hecho, en la película se nos muestra más bien aterrorizado ante la perspectiva del castigo que Gandalf puede imponerle si no acepta acompañar a Frodo: “Confound it all, Samwise Gangee! Have you been eavesdropping?”(...) “Please, Mr. Gandalf, sir, don’t hurt me. Don’t turn me into anything unnatural”.⁸⁹

En el capítulo siguiente, al encontrarse escondidos bajo la raíz de un árbol mientras un nazgûl los busca, Frodo siente la compulsión de ponerse el Anillo, y es Sam, siempre vigilante, quien se lo impide.⁹⁰ Es una constante en este personaje, que incluso en los más insignificantes contratiempos esté pendiente de las necesidades de Frodo. Ya sea ayudándolo a levantarse, o

⁸⁸ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 10.

⁸⁹ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 44.

⁹⁰ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 56.

haciendo la comida, o evitando que caiga bajo la influencia del Anillo, Sam siempre está atento a las necesidades de Frodo para ayudarlo.

Sam no solo no rechaza la invitación a la aventura, sino que vuelve a aceptarla una segunda vez durante el Concilio de Elrond -de hecho se presenta voluntario tras haber estado escuchando a escondidas todo lo que se decía en el Concilio. El Sam cinematográfico resulta más resuelto y contundente que el literario, puesto que declara sin ningún tipo de duda: “Frodo’s not going anywhere without me”.⁹¹ En la novela, aparece más servil, rogando acaso que le permitan acompañarlo (*LOTR-FR*: 264):

‘But you won’t send him off alone surely, Master?’ cried Sam, unable to contain himself any longer, an djumping up from the corner where he had been quietl sitting on the floor.

‘No indeed!’ said Elrond, turning towards him with a smile. ‘You at least shall go with him. It is hardly possible to separate you from him, even when he is summoned to a secret council and you are not’.

Sam tiene que superar diversas pruebas a lo largo del viaje, todas ellas relacionadas con su misión principal, que es la de salvaguardar a Frodo ante cualquier peligro. En las Minas de Moria, Frodo es atrapado por los tentáculos de una criatura que vive en el lago ante la puerta. Sam lucha por liberarlo: “Out from the water a long sinuous tentacle had crawled; it was pale green and luminous and wet. Its fingered end had hold of Frodo’s foot, and was dragging him into the water. Sam on his knees was now slashing at it with a knife” (*LOTR-FR*: 300); dentro de Moria, se ve obligado a luchar contra los orcos, aunque, para mostrar la diferencia con los demás personajes, se enfrenta a sus enemigos con una sartén en vez de con espada, arco o hacha. Cuando se encuentran en el paso de Cirith Ungol, lucha con la araña gigante y rescata a Frodo de los orcos. Finalmente, en Mordor, continúa su viaje hacia el Monte del Destino, cuidando constantemente de Frodo.

La mayor parte de las pruebas de Sam están relacionadas con proteger a Frodo y asegurarse de que consigue completar su misión. Sin embargo, algunas de ellas son más personales, debido a que están relacionadas con el crecimiento de su comprensión del mundo. Al inicio de su viaje, Sam considera todo en términos muy básicos, de bien o mal, bueno o malvado. Cuando se encuentra a Gollum por primera vez no es capaz de entender por qué debe mostrar piedad hacia esta criatura, puesto que Sam lo ve como un ser traidor y asesino. Su opinión va cambiando gradualmente al percibir cómo el Anillo ha afectado a Gollum, al darse cuenta de que también está afectando a Frodo.

⁹¹ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 102.

Tras pasar por las Minas de Moria y Lórien, Frodo decide continuar solo con el viaje, puesto que no puede confiar en que el Anillo no influencie a más miembros de la Compañía (como le ha sucedido a Boromir). Sin embargo, Sam no se conforma con esta decisión y corre a reunirse con Frodo a la orilla del río. Es una muestra clara de su enorme coraje y lealtad hacia Frodo el que se meta en el río, una vez que Frodo ya ha abandonado la orilla en una barca, a pesar de no saber nadar. Es una especie de ultimatum que recuerda a su declaración de principios en el Concilio de Elrond: “Frodo’s not going anywhere without me”.⁹² Frodo tiene que rescatarlo, y su razonamiento posterior es claro y no da lugar a error: “I made a promise, Mr. Frodo. A promise: ‘Don’t you leave him, Samwise Gamgee’. And I don’t mean to. I don’t mean to”.⁹³

La primera parte de la trilogía acaba con una escena que nos previene de los papeles que tanto Frodo como Sam tomarán a lo largo de su viaje. Al encontrarse los dos solos, desde una colina divisan Mordor a lo lejos, y Frodo dice: “Mordor... I hope the others find a safer road... I don’t suppose we’ll ever see them again;” a lo que Sam responde: “We may yet, Mr. Frodo. We may”.⁹⁴ Frodo irá sucumbiendo poco a poco al poder del Anillo y a la desesperación, y será Sam el encargado de animarlo y apoyarlo -incluso físicamente- para que la misión concluya con éxito.

Las Dos Torres se inicia en el mismo punto en el que terminó *La Comunidad del Anillo*. Tras la separación de la Compañía, los hobbits se encuentran en las colinas de Emyr Muil intentando buscar el camino hacia Mordor. Al descender un acantilado con una cuerda, a Sam se le cae una pequeña caja, y le pide a Frodo que la coja. Al ser preguntado por lo que lleva en esa pequeña caja, Sam contesta: “Nothing.... It’s just a bit of seasoning. I thought maybe if we was having a roast chicken one night or something... You never know... It’s very special, that. It’s the best salt in all the Shire”, a lo que Frodo contesta: “It is special. It’s a little bit of home”.⁹⁵ Sam le aporta a Frodo en todo momento la conexión con el mundo real, con su pasado y con sus raíces. Es el apoyo moral fuerte e inamovible que hace que Frodo sea capaz de resistir un poco más la influencia del Anillo, y de que conserve alguna esperanza de que podrá llevar a cabo su misión. En su estilo eminentemente práctico, Sam se encarga de simplificar el contexto y clarificar las ideas: “Mordor. The one place in Middle-earth we don’t want to see any closer. And it’s the one place we’re trying to get to. And just where we can’t get. Let’s face, Mr. Frodo, we’re lost. I don’t think Gandalf meant for us to come this way”.⁹⁶ A pesar de todo, Sam se las arregla para encontrar un lado positivo a la situación y pensar

⁹² Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 102.

⁹³ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 170.

⁹⁴ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 172.

⁹⁵ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 5.

⁹⁶ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 7.

que habrá una salida que les permita continuar su viaje. Frodo nos lo describe de manera precisa: “Nothing ever dampens your spirits, does it, Sam?”

Gollum guía a Frodo y a Sam a través de un camino secreto para entrar a Mordor. El paso de Cirith Ungol consiste en un túnel que es la guarida de Shelob, una araña gigante, con cuya intervención Gollum espera poder matar a los hobbits y conseguir el Anillo. En la oscuridad del túnel, Gollum ataca a Sam cuando la araña va hacia Frodo. La traición le ha afectado profundamente y su indignación le da fuerzas para resistirse al instinto asesino de Gollum (*LOTR-TT*: 709-710):

Fury at the treachery, and desperation at the delay when his master was in deadly peril, gave to Sam a sudden violence and strength that was far beyond anything that Gollum had expected from this slow stupid hobbit, as he thought him. Not Gollum himself could have twisted more quickly or more fiercely.

La araña ataca a Frodo y Sam actúa instintivamente: “[Sam] did not wait to wonder what was to be done, or whether he was brave, or loyal, or filled with rage” (*LOTR-TT*: 711). Al ver a su amo indefenso, Sam ataca a la araña con su espada, desatando una furia hasta el momento desconocida en el humilde hobbit: “No onslaught more fierce was ever seen in the savage world of beasts, where some desperate small creature armed with little teeth, alone, will spring upon a tower of horn and hide that stands above its fallen mate (...) a fury was upon her greater than she had known in countless years” (*LOTR-TT*: 711). Es en este episodio cuando vemos que Sam se convierte realmente en un héroe dispuesto a sacrificarse para intentar salvar a Frodo.

Después de que la araña gigante ha clavado su aguijón en Frodo, y Sam lo da por muerto, se da cuenta de que es el último de la Compañía. Se inicia un debate interno en el que el hobbit debe cumplir su deber asegurándose de que Rivendell, Lorien, la Comarca y todo el mundo esté seguro destruyendo el Anillo. En este debate entre la razón y el corazón, Sam debate acerca de su responsabilidad social cumpliendo con la misión a pesar de sus sentimientos personales, puesto que en su desesperación llega a considerar incluso la posibilidad del suicidio (*LOTR-TT*: 715):

He looked on the bright point of the sword. He thought of the places behind where there was a black brink and an empty fall into nothingness. There was no escape that way. That was to do nothing, not even to grieve. That was not what he had set out to do. ‘What am I to do then?’ he cried again, and now he seemed plainly to know the hard answer: *see it through*. Another lonely journey, and the worst.

‘What? Me, alone, go to the Crack of Doom and all?’ He quailed still, but the resolve grew. ‘What? *Me* take the Ring from *him* [Frodo]? The Council gave it to him’.

But the answer came at once: ‘And the Council gave him companions, so that the errand should not fail. And you are the last of the Company. The errand must not fail’.

Sam debe abandonar a Frodo y cualquier esperanza de vengar su muerte para continuar su viaje a través de Mordor. Sin embargo, al escuchar a un grupo de orcos dirigirse hacia donde está Frodo, su corazón se impone y regresa, pues en su orden del mundo no hay nada que justifique el abandonar a su amo: “Never leave your master, never, never: That was my right rule. And I knew it in my heart. May I be forgiven!” (*LOTR-TT*: 724). Allí descubre que Frodo no está muerto, sino que se halla sumido en un letargo similar a la muerte. Los orcos lo llevan a una torre cercana, de donde Sam lo rescata.

Resulta curioso que el momento de mayor revelación heroica de Sam se produce en este punto y no al final de la misión. Al creer que Frodo está muerto y tomar el Anillo para continuar con la misión, se lo coloca al cuello. Estando tan cerca de Mordor y del Monte del Destino, el poder del Anillo se acrecienta y tienta a Sam ofreciéndole imágenes en las que se ve convertido en un gran guerrero y líder, a la vez que se muestra transformado en un gran jardinero que transforma todo Mordor en un jardín floreciente. Sam es capaz de resistir esta tentación descubriendo quién es en realidad y dándose cuenta de una manera consciente de sus propias capacidades y límites. Sam se revela como un ejemplo de la humildad, del héroe ordinario que no aspira a ser más de lo que es (*LOTR-RK*: 881):

Deep down in him lived still unconquered his plain hobbit-sense: he knew in the core of his heart that he was not large enough to bear such a burden, even if such visions were not a mere cheat to betray him. The one small garden of a free gardener was all his need and due, not a garden swollen to a realm; his own hands to use, not the hands of others to command.

Es interesante destacar que en esta escena de la película de Peter Jackson encontramos un añadido a la obra de Tolkien, que resulta comprensible en cuanto lo relacionamos con el momento histórico en el que fueron realizadas las películas. Tras el atentado del 11-S en Nueva York, se adoptó una posición de confrontación ante el terrorismo internacional liderada por los Estados Unidos, que tras un período inicial de búsqueda de los responsables de los atentados pareció regirse por la idea del ‘ataque preventivo’ ante posibles amenazas percibidas por los gobernantes. Es en este

contexto en el que debemos interpretar la escena del rescate de Frodo por parte de Sam en la torre de Cirith Ungol. Un orco amenaza a Frodo con un cuchillo mientras dice: “I’m gonna bleed you like a stuck pig”, a lo que Sam responde, atravesándolo con su espada por la espalda: “Not if I stick you first!”⁹⁷ Jackson nos presenta un apoyo implícito a esta política de defensa activa, reacción de un país que no quiere esperar a ser atacado de nuevo para reaccionar después. Por tanto, vemos una actitud contemporánea insertada en la versión filmica, que tiene la función de conectar de una manera más clara con un público globalizado muy consciente de las guerras que se libran y de las causas que las provocaron. El hecho de que sea Sam precisamente el que realice este ataque preventivo puede ser un signo del uso liberal que hace Peter Jackson de la idea del libre albedrío de Tolkien; al fin y al cabo, las circunstancias le obligan a actuar y él tiene su objetivo claro en mente: rescatar a su amo y amigo de la torre de Cirith Ungol y llevar a cabo la misión de destruir el Anillo. Para ello, hará todo lo que sea necesario hacer.

Después de rescatar a Frodo de la torre de Cirith Ungol, le devuelve el Anillo de buena gana. A pesar de que ya se encuentran en Mordor, el país del enemigo donde el Anillo tiene cada vez más poder e influencia sobre su portador, Sam tiene la fortaleza necesaria para resistirlo. Frodo cae en la desesperación cuando cree que los orcos han encontrado el Anillo y se sorprende cuando descubre que Sam lo tiene (*LOTR-RK*: 890):

”They’ve taken everything, Sam. Everything I had. Do you understand? *Everything!*”

“No, not everything, Mr. Frodo...I took it, Mr. Frodo, begging your pardon. And I’ve kept it safe. It’s round my neck now, and a terrible burden it is, too... But I suppose you must take it back”.

“You’ve got it?” gasped Frodo “You’ve got it here? Sam, you are a marvel!” Then quickly and strangely his tone changed. “Give it to me!” he cried, standing up, holding out a trembling hand. “Give it to me at once! You can’t have it!”.

Aunque la influencia del Anillo hace que Frodo vea a Sam como un orco que le está robando el Anillo, Sam comprende la situación y perdona la actitud de Frodo, incluso ofreciéndose a transportar la carga por su amo. Es el ofrecimiento de ayudar, siendo útil en su capacidad de sirviente y amigo: “O Sam! What have I said? What have I done? Forgive me! After all you have done. It’s the horrible power of the Ring.. You cannot come between me and this doom”. “That’s

⁹⁷ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Return of the King*: 118.

all right, Mr. Frodo... I understand. But I can still help, can't I? I've got to get you out of here" (*LOTR-RK*: 891).

Ambos continúan su camino hacia el Monte del Destino y Sam adopta un papel de liderazgo, puesto que Frodo, consumido por el poder del Anillo, poco más que camina instintivamente. El propósito de Sam es el de mantener el ánimo, "keeping fear away at the very last" (*LOTR-RK*: 909), mientras se va dando cuenta de que en su viaje para salvar la Comarca es probable que ambos sean incapaces de volver a ella. Esto sucede cuando Sam se da cuenta de que sus provisiones solamente les durarán para llegar al Monte del Destino, pero no para el camino de vuelta: "So that was the job I felt I had to do when I started", thought Sam: "to help Mr. Frodo to the last step and then die with him? Well, if that is the job then I must do it". Sin embargo, esta realización de Sam no lo sume en la desesperación, sino que sirve para que surja su fuerza de voluntad y su fuerte determinación de llegar hasta el final (*LOTR-RK*: 913):

But even as hope died in Sam, or seemed to die, it was turned to a new strength. Sam's plain hobbit-face grew stern, almost grim, as the will hardened in him, and he felt through all his limbs a thrill, as if he was turning into some creature of stone and steel that neither despair nor weariness nor endless barren miles could subdue.

Al final de su camino, el carácter heroico de Sam se refleja en sus esfuerzos al llevar a Frodo sobre su espalda mientras suben la montaña: "Come, Mr Frodo!" he cried. "I can't carry it for you, but I can carry you and it as well. So up you get! Come on, Mr. Frodo dear! Sam will give you a ride. Just tell him where to go, and he'll go" (*LOTR-RK*: 919). Esta es la prueba suprema de Sam: transportar el mismo a su amo, subiendo la montaña con todo lo que queda de sus fuerzas.



Figura 10. Sam carga con un exhausto Frodo para conseguir llegar hasta el Monte del Destino. Fuente: Fuente: *The Lord of the Rings: The Return of the King* (película de Peter Jackson). Captura de imagen.

Sam muestra piedad hacia un enemigo derrotado en esta escena final. Tras sufrir un ataque de Gollum, Frodo sigue hacia el Monte del Destino, mientras que Sam se enfrenta a Gollum. Se presenta un nuevo dilema para el hobbit, puesto que Sam “was hot with wrath and the memory of evil” (*LOTR-RK*: 923). Sopesa en su mente las razones que justificarían el matar a Gollum y sin embargo llega a la conclusión de que no podría atacar a una criatura derrotada e indefensa. “It would be just to slay this treacherous, murderous creature, just and many times deserved; and also it seemed the only safe thing to do. But deep in his heart there was something that restrained him: he could nor strike this thing lying in the dust, forlorn, ruinous, utterly wretched” (*LOTR-RK*: 923). A pesar del peligro latente, Sam le perdona la vida y este acto demuestra ser correcto, puesto que gracias a él se produce el enfrentamiento final entre Gollum y Frodo, por el que el Anillo es destruido. En el código heroico ético y moral de *LOTR* se demuestra una y otra vez con este tipo de acciones que la piedad se considera más importante que la justicia, y esta decisión lleva a la conclusión con éxito de la misión cuando otros valores heroicos tradicionales fallan.

Cuando Sam regresa a la Comarca, su vuelta al hogar se produce de una manera diferente a la de Frodo. Sam se casa, establece una familia y más tarde se convierte en el Alcalde de la Comarca. Para Frodo, la aventura ha resultado trágica debido a las heridas que recibió (en la Cima de los Vientos, de la Araña, su dedo arrancado en el Monte del Destino) y a su incapacidad a la hora de destruir el Anillo. Sam no posee estas heridas de las que preocuparse, ni ninguna sensación de fracaso, como tampoco ha cambiado mucho su manera de ser. De esta manera, Sam, el héroe humilde y leal hasta el límite, es capaz de volver a reintegrarse en la sociedad, y disfrutar de los beneficios que su aventura ha proporcionado al mundo.

En este sentido, Tolkien explicó en una de sus cartas que Sam era el principal héroe de *LOTR*, al ser el hobbit genuino, el más interesante, el que mejor representa la cualidad heroica que se ha de encontrar en la gente sencilla y humilde (*Letters*: 161):

I think the simple ‘rustic’ love of Sam and Rosie (nowhere elaborated) is absolutely essential to the study of his (the chief hero’s) character, and to the theme of the relation of ordinary life (breathing, eating, working, begetting), and quests, sacrifice, causes, and the ‘longing for Elves,’ and sheer beauty.

El propio Peter Jackson nos ofrece en los momentos finales de *Las Dos Torres* una reflexión extraordinaria en boca de Sam, que nos resume la filosofía por la que se rige este personaje. No solo reivindica su papel como parte de una gran aventura, a pesar de su tamaño y aparente escasa

importancia en el mundo, sino que además reivindica la esperanza como motor de sus acciones, como fuerza impulsora que lo anima a continuar -y, por extensión, a Frodo.

[SAM] It's all wrong. By rights, we shouldn't even be here. But we are. It's like in the great stories, Mr. Frodo. The ones that really mattered. Full of darkness and danger they were. And sometimes you didn't want to know the end, because how could the end be happy? How could the world go back to the way it was when so much bad had happened? But in the end, it's only a passing thing, this shadow. Even darkness must pass. A new day will come. And when the sun shines it will shine out the clearer. Those were the stories that stayed with you, that meant something. Even if you were too small to understand why. But I think, Mr. Frodo, I do understand. I know now. Folk in those stories had lots of chances of turning back, only they didn't. They kept going, because they were holding on to something.

[FRODO] What are we holding on to, Sam?

[SAM] That there's some good in this world, Mr. Frodo. And it's worth fighting for.⁹⁸

El verdadero valor de Sam es el hecho de que realiza todas sus acciones de manera desinteresada, buscando el bien de Frodo en primer lugar, sin permitirse ningún pensamiento egoísta ni ninguna fantasía de gloria personal. Se mantiene fiel a su personalidad a lo largo de toda la aventura y su resistencia al mal resulta enormemente enfatizada al detallarse en el libro cómo es el único de los personajes al que el Anillo no es capaz de tentar, ni de corromper. No muestra ningún deseo de adquirir ese objeto para tener el poder de hacer grandes cosas, porque es un hobbit enormemente realista, bien asentado en la realidad, y que está satisfecho con el papel que le ha tocado desempeñar en su vida. Por eso, Sam Gamgee es el mejor ejemplo que Tolkien nos ofrece del héroe ordinario.

c. Gollum

Gollum es uno de los pocos personajes que desempeñan un papel central tanto en *The Hobbit* como en *LOTR*. Gollum pertenecía al pueblo de los Hobbits y su participación en la Saga del Anillo comienza cuando su primo Déagol encontró el Anillo Único mientras pescaba. Gollum lo mató para arrebatárselo, por lo que se volvió un indeseable para su familia y fue expulsado de la comunidad. Se escondió en las Montañas Nubladas, cayendo cada vez más bajo el control del Anillo, hasta que lo perdió en las cuevas de los trasgos donde vivía. En ese lugar lo encontró Bilbo, y

⁹⁸ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 207-209.

se lo llevó a la Comarca. Este hecho obligó a Gollum a salir de las Montañas Nubladas en busca del hobbit y del Anillo, ya que la necesidad adictiva que tenía por el Anillo superaba el odio y temor que sentía por la luz del sol y otras criaturas vivas.

Unos años antes de la Guerra del Anillo, Gollum fue capturado por Sauron, quien se enteró de esta manera de la existencia de los Bolsón y de la Comarca. Cuando Sauron lo liberó, Gollum fue capturado por Aragorn, quien se lo entregó a Gandalf. De esta manera, el mago descubrió parte de la historia del Anillo que antes desconocía y a continuación entregó a Gollum a los Elfos, para que lo cuidaran y vigilaran. Al poco tiempo, Gollum escapó y volvió a buscar el Anillo, alcanzando a Frodo y a la Compañía del Anillo en la puerta de Moria.

Gollum fue capturado por Sam y Frodo en las montañas de Eryn Muir. Juró servir a Frodo y evitar que Sauron se apoderara del Anillo. Cumpliendo el deseo de Frodo, Gollum guió a los dos hobbits hasta Cirith Ungol, una ruta menos vigilada para entrar en Mordor. Sin embargo, allí traicionó a Sam y a Frodo entregándolos a una araña gigante, con la esperanza de recuperar el Anillo cuando ella los matara. Su plan fracasó, pues los hobbits lograron escapar con el Anillo y Gollum tuvo que seguir a Sam y a Frodo hasta el Monte del Destino. Allí, cuando Frodo reclamó el Anillo como suyo, Gollum lo atacó de nuevo y en la lucha que siguió le arrancó a Frodo de un mordisco el dedo en el que llevaba el Anillo. En esa acción, y con el Anillo en su poder, Gollum cayó en la Grieta del Destino, destruyéndose a sí mismo y al Anillo.

Fruto de su prolongada exposición al Anillo único, la mente de Gollum estaba corrompida, mostrando signos de una doble personalidad. Esta dualidad fue percibida por Sam, quien inventó dos nombres para él, Slinker y Stinker (Adulón y Bribón). El primero aludía a su comportamiento adulator hacia Frodo como portador del Anillo y su amo, que en parte mostraba un deseo sincero de redimirse siendo mejor persona y escapar del control del Anillo, mientras que el segundo se refería al comportamiento criminal, despreciable, traicionero y rencoroso hacia todo lo demás, que a veces incluía a Frodo.

Este personaje se establece como la amenaza principal a lo largo de las dos novelas. En *The Hobbit*, Bilbo no desea matarlo cuando Gollum lo persigue por los túneles de las Montañas Nubladas. Tolkien retoma este personaje al contar la historia de Frodo, puesto que Gollum tiene una relación más estrecha con el Anillo Único al haberlo poseído durante siglos. En la figura de Gollum el narrador de *LOTR* nos muestra los efectos perniciosos que tiene el excesivo apego a un objeto. El Anillo toma posesión de su voluntad y muere intentando recuperarlo. El tema del

personaje que muere o es castigado debido a su obsesión con un objeto o tesoro es recurrente en los cuentos de hadas⁹⁹, y uno de los elementos fundamentales en *The Hobbit*.¹⁰⁰

La estadounidense Verlyn Flieger (2004: 125) analiza al personaje de Gollum como un exiliado de la civilización debido a su locura que esta autora considera desde una perspectiva médica moderna. Resulta un caso claro de esquizofrenia, que recuerda al desdoblamiento de personalidad que Robert L. Stevenson nos muestra en *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* (*The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, 1886). Por otra parte, Shobha Ramaswamy (2014: 164) identifica al personaje de Gollum como “the Shadow:” [it] “represents the elements which a person represses as incompatible with his chosen ideal –for instance, inferior traits of character and other incompatible tendencies”. El Anillo saca a la luz las características más negativas de la personalidad de Gollum, las potencia y se convierten en un factor dominante de su vida. De esta manera, aquellas ideas que el individuo reprime pueden convertirse en una amenaza que lo atormenta constantemente. Esta puede ser una descripción de Gollum, un ser que se mueve en las sombras, atormentado y dependiente de un objeto que lo utiliza para conseguir llegar a su verdadero amo. Sauron.

De esta manera, autores como Ramaswamy (2014: 165), Grant (2004: 163) y Russell (1998: 121) estudian a Gollum como un *doppelgänger*¹⁰¹ de Frodo, como un representante de los elementos negativos del individuo y el elemento necesario para que Frodo gane confianza en sí mismo. Es únicamente después de que Frodo se encuentra con Gollum cuando es capaz de entender sus propias cualidades negativas internas, así como las consecuencias de sucumbir a la voluntad del Anillo. Gollum es estudiado entonces como un espejo en el que Frodo se mira. En palabras de Karie Crawford (2002: 63), “Frodo and Gollum were parts of the same soul, separated by birth and time but brought together by events to save the world from everlasting darkness”.

Autores como W. H. Auden (2004: 48-50)¹⁰² y Marion Zimmer Bradley (2004: 89) consideran al personaje de Gollum como un elemento necesario en la narración, al ser el recipiente de la piedad de Bilbo primero, y luego de Frodo. De esta manera, se convierte en una herramienta del Destino. El amor que Gollum siente por el Anillo, convertido en obsesión desde hace siglos, provoca que la criatura haga todo lo posible para recuperarlo, siendo capaz incluso de arrancarle el

⁹⁹ Como ejemplos, mencionar a Fafnir, el dragón al que Sigurd mata, que está custodiando un tesoro maldito; o Beowulf, donde el robo de una copa de oro del tesoro del dragón Fafnir provoca que Beowulf acuda para matar al dragón.

¹⁰⁰ Thorin y Compañía han de recuperar un tesoro en posesión del dragón Smaug, quien muere defendiéndolo; sin embargo, también Thorin, quien es capaz de provocar una guerra por la Piedra del Arca, está a punto de hacer que la misión fracase debido a su obstinación y avaricia.

¹⁰¹ Doppelgänger es un término literario que se refiere a un doble fantasmagórico de una persona viva, y en la mitología nórdica y germánica es un augurio de mala suerte, o incluso de muerte.

¹⁰² Citado en Zimbardo, 2004.

dedo a Frodo. Sin embargo, el Anillo también ha despertado odio en Gollum, puesto que ese mismo objeto ha arruinado su vida, y, aún inconscientemente, es el responsable final de su destrucción (Bradley, 2004: 89):

In “saving” his ‘Precious’ from destruction, he genuinely saves Frodo, whom he loves as much as he hates, from destruction too; in seeking to save and destroying what he loves and hates, he saves himself and Frodo by bringing the accursed Ring and his own long agony to an end.

Sin embargo, el encuentro con Frodo y Sam, y la relación que establece con ellos, hacen cambiar en cierta medida el planteamiento inicial de su motivación. Lo que comenzó como una búsqueda para recuperar el Anillo se convierte en una relación de amor-odio entre Frodo y Gollum, en la que éste parece mostrar una intención de redención, de deseo de reintegrarse en la sociedad y volver a disfrutar del contacto humano. Al haber recibido compasión y comprensión por parte de Frodo, la parte de Gollum que aún es capaz de algún bien -Sméagol- es la predominante. En dos momentos de *La Comunidad del Anillo* podemos escuchar las palabras que Gandalf le dirige a Frodo acerca del uso de la piedad, y las consecuencias imprevisibles que puede tener. De hecho, al tratar a Gollum de manera considerada, compadeciéndose de aquello en lo que se ha convertido, este responde de manera favorable, llegándose incluso a pensar que ha logrado erradicar a su mitad malvada:¹⁰³

[FRODO] It's a pity Bilbo didn't kill him [Gollum] when he had the chance.

[GANDALF] Pity? It was Pity that stayed Bilbo's hand. Many that live deserve death, and some that die deserve life. Can you give it to them, Frodo? (FRODO frowns). Do not be too eager to deal out death in judgement... even the very wise cannot see all ends. My heart tells me that Gollum has some part to play yet, for good or ill before this is over. The pity of Bilbo may rule the fate of many.¹⁰⁴

De esta manera, el ejercicio de la piedad ha propiciado que, en la circunstancia de que el héroe se convierta en un ser monstruoso y ceda a la debilidad, el monstruo reconocido se convierta en un personaje heroico: es Gollum quien ayuda a Frodo y Sam a cruzar el páramo, y quien salva a Frodo de sí mismo en última instancia. Gollum también salva a la Tierra Media al arrancarle el

¹⁰³ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 12-14.

¹⁰⁴ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 123.

Anillo a Frodo en el Monte del Destino, demostrando así que el consejo de Gandalf acerca de la utilidad de ejercer la piedad puede proporcionar un resultado totalmente inesperado.

Al comparar el ejercicio de la piedad tal y como se nos muestra en Tolkien y en Jackson con otros ejemplos culturales, como la película *Salvar al soldado Ryan* (*Saving Private Ryan*, Steven Spielberg, 1998), podemos encontrar dos maneras totalmente opuestas de entender la misericordia hacia el enemigo. En la película de Spielberg, ambientada en la Segunda Guerra Mundial, los aliados capturan a un soldado alemán; al estar embarcados en una misión, no pueden hacerse cargo de él, por lo que solamente tienen dos alternativas: matarlo o dejarlo ir. Tras una acalorada discusión, deciden dejarlo ir, mostrando piedad hacia el enemigo derrotado. El coste de esta acción es muy alto: el soldado al que se le ha perdonado la vida resultará ser el que, una vez reunido con su ejército, dispare al protagonista (Tom Hanks), causándole la muerte. El mostrar misericordia incluye la posibilidad de que el receptor de la misma abuse la confianza que se ha depositado en él, y vuelva a pecar contra aquellos que lo perdonaron. En *Salvar al soldado Ryan* se nos indica que no debemos mostrar piedad, puesto que el coste potencial es demasiado grande.

Tolkien y Jackson no coinciden con esta visión. No se muestra piedad porque se merece, sino porque el fallar en la expresión de la misericordia es estar por debajo de nuestra dignidad. El héroe muestra piedad no porque el enemigo merezca esta piedad, sino porque es una característica inherentemente valiosa. La conducta en la guerra de la Tierra Media es la de mostrar misericordia a todos los enemigos, independientemente de la raza que sean, puesto que es mejor morir con honor, que morir deshonorado.

Fawcett (2014: 154) analiza el personaje doble de Gollum/Sméagol como la personificación de la corrupción a la que el ser humano puede llegar, convirtiéndolo en el villano principal de *LOTR*. Es una figura patética, que recuerda en su caída al Satán de Milton (*Paradise Lost*), que aún posee ilusiones de hacer el bien. Esta autora hace un especial énfasis en su pérdida de identidad, debido a la influencia del Anillo, reflejado sobre todo en su personalidad dividida y en su forma de hablar. En contraposición, Fawcett deja abierto un resquicio en el cual admite la posibilidad de que exista para Smeagol una oportunidad de redención, pues existen momentos en *LOTR* en los que se aprecia una lucha constante contra sí mismo, contra su propio lado más oscuro, Sméagol contra Gollum. En el fondo, Sméagol en su interior un impulso que le lleva a querer integrarse de nuevo en la sociedad (*LOTR-TT*: 618-619):

Gollum was talking to himself. Smeagol was holding a debate with some other thought that used the same voice but made it squeak and hiss. A pale light and a green light alternated in his eyes as he spoke.

“Sméagol promised”, said the first thought.

“Yes, yes, my precious”, came the answer, “we promised: to save our

Precious, not to let Him have it – never. But it’s going to Him, yes, nearer every step. [...] See my precious: if we has it, then we can escape, even from Him, eh? Perhaps we grows very strong, stronger than Wraiths. Lord Sméagol? Gollum the Great? *The Gollum!*” [...]

Each time that the second thought spoke, Gollum’s long hand crept out slowly, pawing towards Frodo, and then was drawn back with a jerk as Sméagol spoke again. Finally both arms, with long fingers flexed and twitching, clawed towards his neck.

Jackson nos presenta una escena muy interesante en *Las Dos Torres*, en la que en una sucesión de planos y contraplanos de Gollum, junto con movimientos sutiles de la cámara, se nos muestra un debate entre las dos mitades de Gollum (figura 11): la parte malvada y dominada por el Anillo (Gollum), y la parte bondadosa que quiere confiar en Frodo (Sméagol). El propio Sméagol parece darse cuenta de que la redención es posible:

[GOLLUM] We wants it. We needs it. (GOLLUM watches from a disrance... hatred is etched across his face). Must have the Precious. They stole it from us. Sneaky little Hobbitses. Wicked. Tricksy. False.

(Suddenly, his expression softens, and he shakes his head. His eyes grow wide, as if looking at his GOLLUM half).

[SMÉAGOL] No. Not master.

(His expression turns to hate again. His head turns as if responding to the SMÉAGOL half).

[GOLLUM] Yes, precious. False. They will cheat you, hurt you, lie!

[SMÉAGOL] Master is my friend.

[GOLLUM] (tainting) You don’t have any friends. Nobody likes you.

[SMÉAGOL] Not listening. I’m not listening.

[GOLLUM] You’re a liar and a thief.

[SMÉAGOL] No.

[GOLLUM] Murderer.

[SMÉAGOL] (sniffles) Go away.

[GOLLUM] Go away?

(GOLLUM laughs at the very notion. SMÉAGOL acts as if the exchange stresses him. He holds his head and speaks in a small voice).

[SMÉAGOL] I hate you. I hate you.

[GOLLUM] (fiercely) Where would you be without me? I saved us. It was me. We survived because of me.

[SMÉAGOL] (raises his head) Not anymore (...) Master looks after us now. We don't need you. Leave now and never come back.¹⁰⁵



Figura 11. Peter Jackson muestra de manera muy clara el conflicto de personalidad de Gollum/Sméagol, dotando de diferentes expresiones faciales a las dos manifestaciones. Fuente: cinema-fanatic.com.

Al desaparecer su mitad malvada, Gollum lo celebra manifestando “Sméagol is free!” Parece como si la bondad que le demuestra Frodo, al irse identificando cada vez más con él, sirviera para

¹⁰⁵ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 104-106.

ponerlo en contacto con su lado más positivo y así poder sacar fuerzas para exorcizar la parte malvada de sí mismo de manera definitiva. El cambio de actitud se ve de manera clara a la mañana siguiente, puesto que le lleva dos conejos que ha cazado a Frodo para que coma, e incluso entra en una discusión culinaria con Sam acerca de la mejor manera de cocinarlos.¹⁰⁶

El mismo Tolkien pone en boca de Gandalf este comentario, en el que se insinúa que aún existe en Gollum una parte del hobbit que una vez fue, y que existe una posibilidad de recuperar (*LOTR-FR*: 53-54):

There was a little corner of his mind that was still his own, and light came through it, as through a chink in the dark: light out of the past. It was actually pleasant, I think, to hear a kindly voice again, bringing up such memories of wind, trees, and sun on the grass, and such forgotten things. But that, of course, would only make the evil part of him angrier in the end.

Tras una revisión de los estudios publicados sobre los personajes de *LOTR* y en concreto sobre la figura de Gollum, podemos constatar que no existe ninguna publicación académica que analice el personaje de Gollum atendiendo a sus características heroicas, o a su papel de héroe en la Saga del Anillo. Por sus características, debería ser adscrito a la categoría del antihéroe puesto que sus acciones solamente buscan un beneficio personal. Aún así, crea un vínculo personal con Frodo de manera que podemos comprobar como existe una cierta intención de redimirse. Este cambio del totalmente malvado Gollum al ingenuo y bienintencionado Sméagol es propiciado por la actitud amable y generosa de Frodo hacia él, quien se convierte en su guía y humilde servidor -incluso si ello significa que el Anillo será destruido a la conclusión de su viaje.

Gollum es el reflejo corrupto de Frodo, quien externaliza el conflicto interior del protagonista. Como hemos expuesto en la descripción de los distintos tipos del héroe, el antihéroe se ve motivado por una pérdida o por una búsqueda de redención. En este sentido, la pérdida resulta clara: Gollum, obsesionado por el Anillo, sale de su cueva en lo más profundo de las Montañas Nubladas en su busca. El personaje de Gollum alberga en su interior la posibilidad de redención, de volver a un estado de convivencia con otros seres humanos similar a como era su vida antes de entrar en contacto con el Anillo. Esto es evidente cuando comienza su relación con Frodo y su reacción al ser tratado con consideración y un cierto grado de respeto, vemos como el conflicto entre las dos partes de su personalidad se acentúa, hasta llegar al extremo de que la parte positiva (Sméagol) llega a erradicar momentáneamente a la parte negativa (Gollum).

¹⁰⁶ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 106-108.

Una tercera característica que sirve para justificar también la inclusión de este personaje en la categoría de antihéroe es el hecho de que es un individuo autosuficiente, separado de la sociedad, al que las circunstancias han empujado a actuar de determinada manera. En este sentido, no podemos dejar de señalar que es la influencia maligna del Anillo Único la que ha convertido a Gollum en lo que es; probablemente aumentando y potenciando un mal que ya existía en su interior, pero haciéndolo tan irresistible y poderoso que, con el paso de los siglos, ha engullido a su lado más bondadoso. Por tanto, se puede considerar hasta cierto punto que el personaje de Gollum no es realmente un villano, como Fawcett asegura, sino que es una víctima, empujada a un destino concreto por las circunstancias y por un poder maligno que no puede controlar y del que no puede escapar, pues es terriblemente adictivo.

Gollum aparece por primera vez en *The Hobbit*, cuando Bilbo se encuentra con él en las cuevas de los trasgos, inmediatamente después del descubrimiento del Anillo. En este episodio, Gollum se nos muestra como un asesino, desterrado, enloquecido por los recuerdos de los placeres que no puede disfrutar. Incluso es caníbal, pues se nos dice en *The Hobbit* que come trasgos cuando no puede conseguir peces, y da a entender que se habría comido a Bilbo si lo hubiera derrotado en la competición de adivinanzas. El paralelismo con Grendel, el monstruo come-hombres de Beowulf es evidente. La función del monstruo en la narrativa medieval es la de oponerse al héroe, dándole al mal un cuerpo físico que debe ser destruido o conquistado. Su cometido consiste en ser el enemigo contra el que el valor y la fuerza del héroe son puestas a prueba. En este caso, es el ingenio de Bilbo, en su competición de adivinanzas, lo que le salva y logra que salga de la cueva sano y salvo con el Anillo. Gollum es entonces en *The Hobbit* una criatura que vive oculta, aislada de la sociedad y de todo contacto con el mundo exterior, sobreviviendo gracias a sus propios medios, llegando a recurrir al canibalismo. Es el monstruo que acecha en las profundidades y que, en esta ocasión, no presenta ningún tipo de faceta más que la malvada.

Es en *LOTR* cuando se nos ofrece un desarrollo más pormenorizado de este personaje. Gollum es el ejemplo más claro del alma torturada y atormentada. Comprobamos como la desaparición del Anillo, y su conocimiento de que un hobbit se lo ha robado hace que salga de la cueva en la que vivía en *The Hobbit*, puesto que siente una necesidad casi física de poseer este objeto. Es, entonces, la pérdida lo que le motiva a actuar. El deterioro de Gollum ha sido consecuencia de su incapacidad a resistirse a la tentación del Anillo. Gollum ya poseía unas características personales peculiares (codicia, agresividad y un cierto instinto asesino), como presenta de una manera visual muy evidente Peter Jackson al inicio de *El Retorno del Rey*.¹⁰⁷ En esta escena vemos de manera

¹⁰⁷ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Return of the King*: 2.

evidente la transformación de Gollum pasando de ser un individuo con un espíritu débil a uno con un trastorno de personalidad múltiple.

A lo largo de toda la relación entre los dos hobbits y Gollum, Sam está convencido de que Gollum no es merecedor de la misericordia que se le muestra. Por ello, su trato hacia él es siempre despectivo y desconfiado. En algún caso incluso es Frodo quien tiene que llamarle la atención a Sam acerca del trato que está mostrando hacia Gollum, lo que deja al hobbit francamente sorprendido. La explicación que Tolkien y Jackson nos dan es clara: Frodo ha de convencerse de que Gollum es capaz de reformarse y liberarse de la corrupción que en su cuerpo y mente ha producido el contacto prolongado con el Anillo, porque el propio Frodo está en la misma situación. Si se convence de que Gollum es irrecuperable para la sociedad, entonces su situación también será irreversible, lo que puede conducirle a la desesperación.

Tanto en la novela como en la película, Gollum se convierte en un héroe, puesto que en última instancia es él quien destruye el Anillo, al haber fallado el héroe a quien se le había encomendado la tarea (Frodo). Ya dentro de Mordor, a punto de llegar al Monte del Destino, Gollum ataca a Frodo y a Sam, y éste contempla una escena peculiar (*LOTR-RK*: 922):

Sam saw these two rivals with other vision. A crouching shape, scarcely more than the shadow of a living thing, a creature now ruined and defeated, yet filled with a hideous lust and rage; and before it stood stern, untouchable now by pity, a figure robed in white, but at its breast it held a wheel of fire. Out of the fire there spoke a commanding voice.

‘Begone, and trouble me no more! If you touch me ever again, you shall be cast yourself into the Fire of Doom’.

La batalla entre ambos es central al leer *LOTR* como una obra moderna en la tradición literaria medieval, puesto que la batalla entre Frodo y Gollum no es física, sino psicológica, y el campo de batalla es el mismo Frodo. Gollum es una contrapartida de Frodo, su doble malvado; podemos encontrar otros ejemplos similares en toda la literatura: el Doctor Jeckyll y Mister Hyde, Victor Frankenstein y su monstruo, el William Wilson de Poe y su doble, todos son ejemplos de lo que la psicología llama la personalidad abierta y su opuesto, la luz y la sombra de nuestra propia naturaleza. Carl Jung (2002) llama a esta otra faceta de la humanidad la “sombra”, en contraste con el “ego” reconocible y público. Frodo y Gollum pueden ajustarse a este mismo esquema, con Frodo como el personaje reconocible y Gollum como su “sombra”, su lado oscuro, la personalización de su deseo creciente y arrollador por el Anillo, el deseo que al final se vuelve dominante y borra -si bien durante un momento nada más- al Frodo que ha soportado tanto para destruir el Anillo. Gollum

representa precisamente esa fuerza disruptiva de la oscuridad y del conflicto interior que el personaje heroico debe vencer, es con lo que Frodo debe luchar en su interior mientras el Anillo incrementa su poder sobre él. Gollum está, una vez más, empujado por las circunstancias, obligado a actuar para conseguir el objeto de su deseo, aunque para ello haya de romper su palabra.

En la película, Gollum ataca a Frodo al borde del abismo, y muerde su dedo para arrebatárselo el Anillo, saltando y bailando luego para celebrar su victoria. Es en ese momento cuando Frodo lo ataca a su vez, con la intención de recuperarlo de nuevo. En esta lucha, Gollum cae por el borde del precipicio; son los dos juntos, Frodo y Gollum, quienes destruyen el Anillo, aunque sea de manera accidental. En la novela de Tolkien, sin embargo, Frodo no contraataca una vez que ha perdido el Anillo. La locura que le dominaba desaparece, y vuelve a recuperar su propia personalidad. Gollum no cae al abismo a causa de Frodo, sino a causa del propio Anillo, casi como castigo del destino por haber roto su juramento de servir lealmente a Frodo.

No hay un triunfo de la voluntad sin la asistencia sobrenatural de la gracia. Por este motivo fracasó Frodo cuando quiso destruir el Anillo por voluntad propia. La “voluntad moral” por sí misma nunca es suficiente; siempre se necesita un agente externo como, por ejemplo, la gracia o la providencia. Este papel de agente externo lo ocupa Gollum como agente involuntario de la gracia en el momento culminante en el Monte del Destino. Gollum está allí porque en otros momentos cruciales previos había sido salvado por Bilbo, Frodo y Sam, quienes incluso se vieron tentados a matarlo en varias ocasiones. Pero, en cada una de ellas los hobbits optaron por el perdón y la misericordia, en vez de caer en la venganza. Cada uno de estos actos virtuosos -amar a los enemigos en vez de odiarlos- son pruebas morales que hay que superar para derrotar al mal. Es precisamente en este ejercicio del libre albedrío, donde se gana o se pierde la lucha contra el mal.

De manera que al mostrar compasión hacia Gollum, estamos realmente mostrando que existe la posibilidad de que cualquier persona, incluso nosotros mismos, pueda ser redimida. En ese sentido, la presencia de Gollum en *The Hobbit* y *LOTR* nos hace conservar la esperanza de un final en el que la misericordia juega un papel importante, y puede decidir el destino de todo un mundo. Gollum se convierte en un ejemplo de la cualidad salvadora de la compasión. Según Paul H. Kocher (1973: 53), “The irony of evil is consummated by its doing the good which good could not do”. Por tanto, Gollum culmina su conversión del villano que aparecía en *The Hobbit* al antihéroe que se nos presenta en *LOTR*, pues es el elemento esencial para que la destrucción del Anillo se lleve a cabo. Gollum completa la misión por Frodo, y aunque lo hiere físicamente, lo salva espiritualmente, devolviéndolo a una realidad libre de la influencia del Anillo.

En resumen, podemos concluir que Gollum si se ajusta a los parámetros del antihéroe previamente establecidos: es un ser que vive alejado de la sociedad, según sus propias normas morales, que han sido potenciadas por el poder maligno del Anillo, que lo va corrompiendo

paulatinamente. Es la pérdida del Anillo lo que lo impulsa a actuar y a abandonar su pasividad y reclusión para encontrarlo. Al mismo tiempo, las circunstancias lo obligan a actuar de una manera determinada, puesto que se ve obligado a seguir a Frodo hasta Mordor, poniéndose a su servicio. Podemos comprobar también una cierta intención de redención, al realizar el ejercicio consciente en determinado momento de rechazar la mitad malvada de su personalidad y actuar de buena fe hacia los hobbits. Por ello está en el lugar adecuado en el momento oportuno para actuar como una herramienta de la providencia, arrebatándole el Anillo a Frodo cuando este se revela incapaz de destruirlo, y liberar con un acto en apariencia fortuito, a Frodo y a toda la Tierra Media.

d. Aragorn

Aragorn es el Capitán de los Montaraces del Norte, también conocidos como Dúnedain. Es descendiente en línea directa de Elendil, Isildur y Anárion, reyes fundadores de Gondor. A través de esta línea podemos retroceder en su origen hasta Elros, el primer rey de Númenor y, más allá, hasta Beren y Lúthien, de manera que a través de esta unión no solo era descendiente al mismo tiempo de los Elfos y de la primera de las Tres Casas de los Hombres, sino que además entre sus ancestros también formaba parte una Maia, o espíritu angélico.¹⁰⁸ Este personaje muestra de manera evidente la enorme importancia que le daba Tolkien a la genealogía y a la línea de sucesión.

Aragorn es el heredero de un trono que no ha tenido rey durante los últimos mil años, pues desde la caída del reino, su familia ha vivido en el exilio. Durante su infancia, Aragorn fue criado en secreto en Rivendell, escondido de sus enemigos, ignorante de su verdadera identidad y conocido como Estel hasta que cumplió los veinte años. En esa fecha, Elrond le desveló su linaje, entregándole el anillo de Barahir¹⁰⁹ y los fragmentos de Narsil, la espada de Elendil, objetos que lo identifican como heredero al trono de Gondor.

En ese momento, Aragorn abandonó Rivendell y durante setenta años luchó contra Sauron de diersas maneras, aprendiendo las costumbres de muchos pueblos y adquiriendo experiencia sobre la Tierra Media y sobre el país que podría llegar a gobernar algún día. En esta época conoce al mago Gandalf, que le encarga buscar y capturar a la criatura Gollum. Poco después conoció a Frodo y a sus compañeros en Bree y los ayudó a llegar a Rivendell. Aragorn fue uno de los nueve miembros de la Comunidad del Anillo, quien asumió el liderazgo de la misma después de que Gandalf cayera en Moria a manos del balrog.

¹⁰⁸ Según se narra en *The Silmarillion*, Lúthien era hija de un rey elfo, Thingol, y de una Maia, Melian. Lúthien se enamoró de un hombre mortal, Beren, y tuvieron un hijo, Dior, que resultaría ser el abuelo de Elrond (padre de Arwen), y Elros (elfo que escogió la vida mortal de los hombres, y se convirtió en el primer rey de Númenor).

¹⁰⁹ Barahir era el Señor del pueblo de Beor, una de las Tres Casas de los Hombres. Además, era el padre de Beren y antepasado por tanto de Aragorn.

En la Guerra del Anillo, Aragorn fue uno de los principales líderes de la defensa en la batalla del Abismo de Helm, y fue durante su estancia en Rohan donde se hizo gran amigo de Éomer. Poco después, acompañado por Legolas y Gimli, se dirigió al Sendero de los Muertos, donde, como heredero de Isildur, obligó a los Muertos a obedecerlo, y de esa manera derrotó a los corsarios y capturó su flota. Llevó entonces a un gran ejército de hombres del sur de Gondor hasta Minas Tirith, cambiando el curso de la batalla que se estaba librando ante la ciudad. Más tarde, capitaneó el Ejército del Oeste, desafiando al Señor Oscuro Sauron a las puertas de su propio país, como estrategia para ganar tiempo y conseguir que Frodo y Sam concluyeran su misión con éxito y destruyeran el Anillo.

Tras la Guerra del Anillo, Aragorn fue coronado como Rey de los reinos de Gondor y Arnor y Soberano de las Tierras Occidentales, con el nombre de Elessar, y se casó con Arwen, hija de Elrond. Durante los ciento veinte años de su reinado, extendió las fronteras del reino y restableció la paz y la prosperidad largo tiempo ausentes.

Además de la sabiduría que ganó durante su largo período de lucha contra Sauron, Aragorn poseía conocimientos élficos y el don de la adivinación de los Dúnedain. Se decía que en él había renacido la nobleza de los antiguos Númenóreanos.

Numerosos críticos y académicos han analizado el personaje de Aragorn. W. H. Auden¹¹⁰ lo convierte en el paradigma del héroe épico, como un rey en el exilio, un guerrero que dirige a los ejércitos de Gondor para derrotar al enemigo, y así recuperar el trono. Marion Zimmer Bradley (2004: 77) lo presenta como un líder carismático sobre el que, poco a poco, todos los miembros de la Compañía irán depositando su confianza para que sea él quien los lidere, puesto que reconocen en él de manera instintiva una cualidades superiores que lo convierten en el más apto de entre ellos para asumir esa función de guía. Verlyn Flieger (2004: 122-145) realiza también un estudio comparativo de los dos personajes que considera cruciales en *LOTR*. En primer lugar, se centra en el análisis de Frodo, el héroe ordinario más propio de los cuentos de hadas, y, a continuación, analiza al personaje de Aragorn, el hombre extraordinario cuyas hazañas le proporcionan una cualidad épica a los grandes eventos en los que se ve inmerso, un héroe que está por encima de la mayoría de los hombres y que está dispuesto a reaccionar desinteresadamente ante cualquier situación. Por este motivo, según la clasificación de Northrop Frye, se correspondería con el modo mimético superior, e incluso con el modo del romance, al poder ser considerado como legendario por sus acciones, ya que algunas de ellas se acercan al ámbito de lo extraordinario o sobrenatural.

En la misma línea, Janet Brennan Croft (2011: 216-226) aplica el análisis del monomito de Joseph Campbell aplicado a Aragorn, adoptando una visión norteamericana, como propone John

¹¹⁰ Citado en Zimbardo, 2004: 31-51.

Shelton Lawrence en su obra *The Myth of the American Superhero* (2002: 3-17). En lugar de realizar el mismo proceso que Campbell, examinando leyendas, mitos e historias de todo el mundo, extrayendo los elementos comunes que poseen, Croft toma únicamente como base los diferentes productos culturales producidos y exportados por los Estados Unidos. De esta manera, concluye que en él se puede apreciar un héroe moderno, más ajustado a la mentalidad contemporánea, y con rasgos fácilmente reconocibles en héroes de otras películas, novelas y series de televisión norteamericanas.

Patrick Grant (2004: 173) apunta también al carácter semi-divino de Aragorn, que vendría marcado por sus antepasados, algunos de ellos elfos, e incluso una deidad menor. En esta línea, y siguiendo los estudios de Jung (2002), Aragorn es el héroe oculto, en exilio, que atraviesa pruebas y aventuras peligrosas, y se encuentra con el personaje arquetípico del sabio anciano, quien le aconseja y le guía, ayudándole así a cumplir con su destino, que es recuperar el trono y propiciar un renacimiento de su pueblo.

Otros autores como Connie Veugen (2005: 181-182) consideran que el personaje de Aragorn ha sufrido una evolución a lo largo de la historia, pasando de ser un héroe del modo mimético superior a uno del romance o legendario, si bien esta transición está íntimamente ligada con el argumento general de la novela. Siguiendo esta teoría, Martin Simonson (2005: 79-110) realiza un análisis de Aragorn considerando que su personaje se ajusta en cada caso a los modos narrativos de cada parte de *LOTR*. De esta manera, en el episodio de Bree, nos encontraríamos ante un héroe épico y propio de la novela de aventuras; en Rivendell con un héroe épico pero ya más orientado hacia el género literario del romance; en Lórien con un héroe del romance puro, en Rohan y el Abismo de Helm tendríamos a un héroe totalmente épico, volviendo a mezclarse la épica y el romance en Minas Tirith, para, en el desenlace, convertirse definitivamente en un héroe del romance, presentándose como un rey medieval que trae la renovación al reino y proporciona el esplendor de épocas pasadas.

Resulta adecuado, por tanto, coincidir con la crítica en adscribir el personaje de Aragorn a la categoría del héroe épico. Como se puede comprobar en la lectura de *LOTR*, Tolkien nos proporciona una historia medieval en la que se presentan las dos clases de héroe: el hombre extraordinario que proporciona la ambientación épica de los grandes acontecimientos, Aragorn, y el hombre sencillo que tiene el atractivo inmediato de ser alguien con quien el lector se puede identificar, Trancos (Strider).

Aragorn puede ser categorizado como el héroe del romance épico medieval, cuya senda transcurre paralelamente a la de Arturo u otros héroes. Su historia sigue una estructura específica y procede de una experiencia vital anterior que lo conduce a desarrollarse como un héroe. El Aragorn de Tolkien siempre ha sabido que su destino es el de ser rey algún día, y lo acepta. En ese sentido es

un héroe casi perfecto, que acumula muchas de las virtudes tradicionales del héroe épico medieval - alto, majestuoso, caballeroso, amable, paciente y sabio-, y con el que es difícil llegar a identificarse. El Aragorn de Peter Jackson (interpretado por Viggo Mortensen) es más humano y más cercano al espectador, ya que a menudo duda de sí mismo y expresa una ansiedad “moderna” acerca de las dificultades de comandar tropas en tiempos de guerra. Aragorn es un héroe tradicional en ambas trilogías, pero la manera en la que se presentan sus rasgos heroicos difiere en gran medida en uno u otro texto.

La vida de Aragorn ejemplifica el proceso que sigue el héroe épico, que se inicia con un nacimiento oscuro que proviene de un linaje extraordinario, pasa por ser criado en secreto sin tener conocimiento de su verdadera identidad, y lleva a una vida de sufrimiento y pruebas constantes en el anonimato hasta llegar por fin al reconocimiento.

Aragorn es la personificación del héroe tradicional, un líder, guerrero, amante, rey sanador, el hombre extraordinario cuyas grandes gestas le dan un aire épico a los importantes acontecimientos en los que aparece. Es digno de admiración, ha nacido predestinado a ser un héroe. Es descendiente de una larga línea de reyes, destinado a alcanzar grandes logros en su tiempo. Todos en la Compañía del Anillo tratan a Gandalf como una venerable figura paterna, pero el mayor receptor de adoración heroica, como oposición a la veneración paterna, es Aragorn. Con la única excepción de Boromir, todos reconocen en Aragorn las cualidades de liderazgo que hacen de él el hombre más indicado para dirigirlos (*LOTR-FR*: 232):

“Yes, it was Strider that saved us. Yet I was afraid of him at first. Sam never quite trusted him, I think..”.

Gandalf smiled. “I have heard all about Sam”, he said. “He has no more doubts now”.

“I am glad....for now I have become very fond of Strider. Well, fond is not the right word. I mean he is dear to me; though he is strange, and grim at times....he reminds me often of you”.

Aragorn es presentado en primera instancia como Trancos (Strider), y descrito como una figura atractiva, silencioso, vigilante y cansado del camino. Su capacidad de obtener recursos en un momento de crisis, su presencia y actitud pueden identificarse con un personaje del mítico Oeste americano -el extranjero en la ciudad, solitario, astuto y de nervios templados. Aunque en ocasiones Aragorn puede manifestar alguna duda acerca de las elecciones que realiza a lo largo de la novela, está siempre seguro de su papel fundamental. Toda su vida ha sido un entrenamiento constante para su ascensión al trono. Es el rey y su destino es el de enfrentarse a las fuerzas de Sauron y

restablecer su reino. Ha soportado un largo exilio y ha tenido un largo y duro aprendizaje en la oscuridad mientras luchaba contra orcos y demás criaturas del mal para defender a su pueblo, a un coste personal muy alto.

En esta primera aparición, Aragorn no se muestra todavía como el personaje heroico en el que se convertirá, pero podemos encontrar indicios de ciertas características épicas en la descripción que el narrador hace de él. Trancos proporciona a los hobbits una explicación plausible para su presencia en Bree, utilizando un tono coloquial y revelando que es muy consciente de la carencia de elementos heroicos en su apariencia física (figura 12):

‘[...] Well, I have a rather rascally look, have I not?’ said Strider with a curl of his lips and a queer gleam in his eye. ‘But I hope we shall get to know each other better. When we do, I hope you will explain what happened at the end of your song. For that little prank-’ (*LOTR-FR*: 161).



Figura 12. El aspecto inicial de Aragorn no hace sospechar que sea el heredero del reino más importante de la Tierra Media. Fuente: Fuente: *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (película de Peter Jackson). Captura de imagen.

Poco después de esta escena, Trancos les explica a los hobbits quiénes son los Jinetes Negros, y su discurso adquiere un tono mucho más formal y serio, algo que Frodo percibe: ‘[...] I think you are not really as you choose to look. You began to talk to me like the Bree-folk, but your voice has changed’ (*LOTR-FR*: 163). Este comentario le da pie al narrador para continuar elevando el tono y la estatura heroica de Trancos, tras una interrupción del tabernero, quien trae una carta de Gandalf en la que corrobora que Trancos es un amigo. Sam no está convencido aún, y le pregunta: ‘You

might be a play-acting spy, for all I can see, trying to get us to go with you. You might have done in the real Strider and took his clothes. What have you to say to that?’ (*LOTR-FR*: 168). Aragorn le contesta que si su propósito hubiera sido hacerse con el Anillo, ya se habría apoderado de él, y tras decir esto, acompaña su discurso con una manifestación momentánea de su potencial épico (*LOTR-FR*: 168):

He stood up, and seemed suddenly to grow taller. In his eyes gleamed a light, keen and commanding. Throwing back his cloak, he laid his hand on the hilt of a sword that hung concealed by his side. They did not dare to move. Sam sat wide-mouthed staring at him dumbly.

‘But I am the real Strider, fortunately,’ he said, looking down at them with his face softened by a sudden smile. ‘I am Aragorn son of Arathorn; and if by life or death I can save you, I will’.

De esta manera, Aragorn responde con un razonamiento lógico (que es lo que Sam le reclama), y con los argumentos del héroe épico, cuya apariencia física, actitud violenta y un tanto arrogante inspiran un respeto natural. La combinación de estas dos actitudes es la que hace que los hobbits se convenzan definitivamente de la identidad de este personaje. Al adquirir este compromiso de obediencia y servicio, Aragorn arriesga su vida y renuncia a la gloria en aras de un objetivo mayor: cuidar de los hobbits hasta que lleguen a su destino.

Resulta, por tanto, al menos paradójico que en la misma escena de la taberna de Bree, Peter Jackson haya decidido obviar la carta de Gandalf provocando que Aragorn se presente a sí mismo. Después de la caída de Frodo, que provoca que accidentalmente se ponga el Anillo y desaparezca, Aragorn lo agarra por el cuello de la chaqueta y lo empuja a una habitación vacía como si fuera un niño desobediente que necesita ser reprendido:

[ARAGORN] You draw far too much attention to yourself... Mr. Underhill.

FRODO is pushed into the hobbit’s room by STRIDER.

[FRODO] What do you want?

[ARAGORN] A little more caution from you. That is no trinket you carry.

[FRODO] I carry nothing.

Este breve intercambio, junto con la críptica frase “You can no longer wait for the Wizard, Frodo. They are coming” en el mismo capítulo, parecen ser suficientes para que este personaje, sin haberse siquiera presentado, transmita la información y la urgencia necesarias para que los hobbits confíen en él. En la siguiente escena, puede observarse como los hobbits están durmiendo plácidamente mientras Aragorn hace guardia y los nazgûl atacan una habitación vecina. Aragorn se convierte, en ausencia de Gandalf, en su referente informativo acerca de los nazgûl, espectros del Anillo, aclarándoles quienes son y cómo se convirtieron en ello.

Aragorn adopta el rol como su guía y su ayuda es preciosa, pues además de mostrarles el camino, también les proporciona comida, y vela por la noche mientras descansan. Una de sus paradas se produce en la torre en ruinas de Amon Sûl; en este momento, Aragorn se convierte además en proveedor, al facilitar a los hobbits armas con las que defenderse.¹¹² Resulta necesario dar este paso, puesto que Aragorn ha de ausentarse brevemente para inspeccionar los alrededores. Una muestra de la incapacidad de los hobbits (Sam, Merry y Pippin) para comprender la gravedad de la situación en la que se encuentran se evidencia en el hecho de que se ponen a cocinar mientras Frodo duerme, revelando de este modo su localización al enemigo.

Al ser descubiertos, se refugian en la cima de Amon Sûl y son rodeados por cinco nazgûl. De manera instintiva intentan proteger a Frodo, aunque inmediatamente se hace evidente que los hobbits son incapaces de ofrecer ninguna resistencia ante estos enemigos. Frodo se pone el Anillo para intentar escapar y el líder de los nazgûl se enfrenta a él e intenta quitárselo. En ese momento, Frodo se resiste y el nazgûl lo apuñala en un hombro con una hoja embrujada. En este momento de desesperación, cuando todo parece perdido, reaparece Aragorn en defensa de Frodo. Es una escena en la que Aragorn aparece como el guerrero épico por excelencia: un luchador, diestro en el manejo de las armas, osado, valiente y que no duda en enfrentarse a un enemigo sobrenatural y numéricamente superior para defender al más débil.

Aragorn reconoce que curar a Frodo está fuera de sus habilidades, y decide apresurarse para llevarlo a Rivendell, hogar seguro de los elfos, donde podrán atenderlo debidamente. Prepara un remedio con hierbas medicinales (*athelas*, o “kingsfoil”: hoja de reyes) que ayudará a retrasar el efecto de la hoja embrujada de los nazgûl, demostrando así algunos conocimientos de sanación y de aprovechamiento de los recursos que tiene alrededor. La oportuna aparición de Arwen (en la versión cinematográfica de Peter Jackson) y la dramática huida hacia el río escapando de los nazgûl lleva a

¹¹¹ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 64-65.

¹¹² Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 72-73.

los personajes hasta Rivendell. En toda esta escena vemos como Aragorn guía, protege, cuida y sana a los hobbits, que son representados casi como niños indefensos que no son capaces de valerse por sí mismos, luchando por ellos contra los nazgûl y tomando las decisiones necesarias para conducirlos a su destino. Desde el primer momento sabe ejercer la función de líder y tanto su carisma como los conocimientos que va demostrando sobre la marcha son razones suficientes para que los hobbits confíen en él.

En Rivendell asistimos a una conversación entre Elrond y Gandalf que proporciona al espectador suficiente información para conocer al personaje de Aragorn. Al considerar las posibles alianzas contra Mordor e Isengard, Elrond constata que la lista es realmente corta. Le pregunta a Gandalf a quién recurrirá una vez que los elfos se hayan marchado definitivamente de la Tierra Media:

[GANDALF] It is in Men that we must place our hope.

[ELROND] Men? Men are weak. The race of Men is failing. The blood of Númenor is all but spent, its pride and dignity forgotten. It is because of Men the Ring survives (...) The line of Kings was broken. There's no strength left in the world of Men. They are scattered, divided, leaderless".

[GANDALF] There is one who could unite them. One who could reclaim the throne of Gondor".

[ELROND] He turned from that path a long time ago. He has chosen exile".¹¹³

De este modo se nos presenta a los espectadores que Aragorn es el heredero al trono de Gondor, capaz de unificar a todos los ejércitos de los hombres para enfrentarse a Sauron y erradicar el mal definitivamente. Sin embargo, en la versión cinematográfica se observa una cierta reticencia por parte de Aragorn a aceptar su destino, resistiéndose en un primer momento a emprender las acciones que lo llevarían al trono. En otra de las escenas ubicadas en Rivendell podemos presenciar un momento revelador sobre los motivos que impulsan a Aragorn a renunciar al trono. Arwen le conmina a no temer al pasado, y a pensar en el futuro, puesto que es el heredero de Isildur, y aunque es el descendiente de un hombre de carácter débil, que no fue capaz de destruir el Anillo Único cuando tuvo la oportunidad, no tiene por qué compartir su mismo destino. Aragorn le contesta: "The same blood flows in my veins... The same weakness".¹¹⁴ Otro momento en el que

¹¹³ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 91

¹¹⁴ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 94.

Aragorn presenta dudas a la hora de aceptar su destino se encuentra poco antes de partir con la Compañía del Anillo. Visita la tumba de su madre, y Elrond lo acompaña diciendo que: “The skill of the Elves can reforge the sword of kings, but only you have the power to wield it”, a lo que Aragorn responde que: “I do not want that power. I have never wanted it”.¹¹⁵

En el capítulo en el que se relata el Concilio de Elrond, se acentúa la importancia de Aragorn en la narración incrementando así su relevancia como uno de los principales protagonistas de la historia. Aunque para los hobbits ha sido ‘Trancos’ hasta este momento, toma ahora su nombre real: Aragorn, un personaje que proviene de una larga tradición heroica de lucha contra el mal. Esta transición del Montaraz del Norte al heredero al trono se hace en este capítulo de manera gradual. En primer lugar, Aragorn parece tener una cierta reticencia para aceptar su papel como héroe, que se hace más evidente en la versión cinematográfica que en la literaria. Podemos comprobar esta dificultad en su diálogo con Boromir, cuando Aragorn presenta la espada y asume su verdadera identidad y todo lo que conlleva. De hecho, la escena subraya lo costoso que le resulta asumir la personalidad épica que la situación requiere; de hecho, tanto en la novela como en la película, son otros personajes, Elrond y Legolas, quienes lo nombran y desvelan su verdadero destino como Rey.

Esta revelación supone una amenaza directa para Boromir, ya que esto supondría la pérdida de poder de su padre, que ocupa el puesto de Senescal del reino. Boromir no está convencido acerca de la autenticidad de la espada por las palabras que pronuncia Aragorn, y muestra su escepticismo, ya que al reconocer la validez de lo que simboliza la espada estaría concediendo al mismo tiempo que su portador es el legítimo heredero del reino: “[...] the sword of Elendil would be a help beyond our hope -if such a thing could indeed return of the shadows of the past’. (*LOTR-FR*: 241).

Aragorn recibe la espada que le pertenece por nacimiento y, a partir de este momento, su identidad estará íntimamente conectada a esta arma. Esta asociación consolidará la imagen que tenemos de este personaje como un héroe épico, en parte porque su misión consiste en recuperar su reino, para lo que le estaba destinada a espada de su antepasado. Del mismo modo que Aragorn utiliza diferentes nombres a lo largo de la novela, es únicamente cuando elige seguir el camino que le llevará a cumplir con su destino cuando los mencionará todos, así como el acto de nombrar a su espada como señal de su herencia casi mítica (*LOTR-TT*: 423):

I am Aragorn, son of Arathorn, and am called Elessar, the Elfstone, Dunadan, the heir of Isildur Elendil's son of Gondor. Here is the Sword that was Broken and is forged again! Will you aid me or thwart me? Choose swiftly!

¹¹⁵ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 104.

[Aragorn] seemed to have grown in stature while Éomer had shrunk; and in his living face they caught a brief vision of the power and majesty of the kings of stone. For a moment it seemed to the eyes of Legolas that a white flame flickered on the brows of Aragorn like a shining crown.

Tolkien establece la diferencia fundamental entre los dos rivales. Boromir está definido por su orgullo y Aragorn por su humildad, lo que en ambos personajes se evidencia a través de su manera de hablar. Boromir se expresa con un estilo grandilocuente y Aragorn demuestra, desde su primera aparición en Bree, una flexibilidad lingüística que en principio no hace sospechar que se trate del futuro monarca. Además, a medida que se va profundizando en el conocimiento de los distintos personajes, se va reforzando la integridad espiritual de Aragorn frente a la fragilidad moral de Boromir, perfilando así las características heroicas particulares de Aragorn. De hecho, el narrador define el papel heroico de este personaje, que se caracteriza por su carácter sosegado y por su fe en su cometido, al someterlo a una constante comparación con Boromir, cuya falta de autocontrol, paciencia y fe es más que evidente. De manera constante, Boromir cuestiona las decisiones de Gandalf: “All choices seem ill, and to be caught between wolves ad the wall the likeliest chance. Lead on!”, y un poco más adelante, “thither we are going against my wish. Who will lead us now in this deadly dark?” (*LOTR-FR*: 317-323). Otra escena que muestra claramente su falta de paciencia, autocontrol y fe en los demás tiene lugar en la puerta de Moria: cuando la Compañía estaba esperando a que Gandalf encontrara la manera de abrir las puertas, se cansa de esperar, y lanza una piedra al lago. Este acto imprudente despierta a un monstruo que amenaza con destruir a toda la Compañía y que puede ser interpretado como un castigo de la debilidad moral de Boromir.

En la escena de la muerte de Boromir vemos más rasgos del potencial heroico de Aragorn. Bajo la influencia del poder del Anillo, Boromir intenta quitárselo por la fuerza a Frodo. Éste se lo pone en el dedo y desaparece, escapando de este ataque. Boromir recupera la cordura y corre en auxilio de Merry y Pippin, quienes están siendo atacados por una compañía de orcos. Boromir lucha de manera heroica y resulta derrotado. Cuando se encuentra ya moribundo, Aragorn perdona a Boromir, puesto que a sus ojos, su arrepentimiento y su muerte heroica en defensa de los hobbits indefensos lo redime de cualquier mal que haya podido cometer con anterioridad. La reacción de Aragorn está motivada, por un lado, por el ejercicio de la piedad y del perdón -ambas virtudes cristianas-, y por otro lado por la naturaleza del héroe épico, centrado en la virtud de la muerte en el campo de batalla, al ser el método más eficaz de investir su nombre de una gloria duradera (como se ve en las canciones de gesta).

Aragorn adquiere un protagonismo adicional en su papel de rey redentor, que simboliza el renacimiento y la renovación, en que su heroísmo moral se centra más en su faceta de sanador que en su valor como destructor. Ioreth, una mujer sabia de Gondor, declara: “The hands of the king are the hands of a healer, and so shall the rightful king be known” (*LOTR-RK*: 844). En el capítulo 8 “The Houses of Healing”, Faramir, Éowyn y Merry son revividos y despertados por Aragorn cada uno en un acto altamente simbólico. Cuando Aragorn coloca las hojas de ‘athelas,’ o ‘hoja de reyes’ en el agua hirviendo “all hearts were lightened. For the fragrance that came to each was like a memory of dewy mornings of unshadowed sun in some land of which the fair world in Spring is itself but a fleeting memory” (*LOTR-RK*: 847). Al despertar a Faramir, Aragorn despierta también el conocimiento y afecto¹¹⁶ de tal manera que el nuevo Senescal le responde al rey con palabras que podrían ser dichas por un discípulo de Cristo: “My lord, you called me. I come. What does the king command?” (*LOTR-RK*: 848). Éowyn se despierta de un trance similar a la muerte para encontrarse con su hermano y llorar juntos la muerte de su tío y rey. Merry se despierta con hambre. Aparte de suponer este último ejemplo el alivio cómico de la escena, estos tres incidentes simbolizan la renovación de las tres facultades humanas: la racional, la sensitiva y la del apetito.

Aragorn es el "héroe oculto", el desconocido que sale de las sombras para revelarse como el legítimo heredero al trono, siguiendo la tradición heroica del joven Beowulf, Galahad o Arturo; aquellos héroes que pasan sus años de juventud en la oscuridad, pero que están predestinados a la grandeza por su linaje. Aragorn tiene un linaje inmortal. No se conoce esta información desde un primer momento, como en las narraciones medievales, sino que hay que indagar a lo largo de *LOTR* y encontrar más información adicional que explique su genealogía en los *Apéndices*. Se conocen sus orígenes, y entre sus antepasados existe una unión temprana entre hombres y elfos. En el Apéndice A "Anales de los Reyes y Regentes", Tolkien realiza el siguiente comentario: “There were three unions of the Eldar [elves] and the Edain [men]: Lúthien and Beren; Idril and Tuor; Aragorn and Arwen. By the last the long-sundered branches of the Half-Elven were reunited and their line was restored” (*LOTR-Apéndices*: 1010).

Como hemos comentado al inicio de este apartado, la ascendencia de Aragorn le proporciona entonces un origen inmortal o semidivino necesario para completar su figura heroica, y que lo eleva por encima de los demás. El hecho de que se "oculten" los ancestros del personaje, se encuentra en consonancia con la práctica empleada por Tolkien a lo largo de la novela, que consiste en proporcionar bases realistas para lo que en la narrativa medieval sería sobrenatural, maravilloso o milagroso. Su propósito es el que esboza en su ensayo “On Fairy Stories” (25): la materialización

¹¹⁶ Al despertar, Faramir reconoce instantáneamente a Aragorn como el legítimo Rey y su salvador: “Suddenly Faramir stirred, and he opened his eyes, and he looked on Aragorn who bent over him; and a light of knowledge and love was kindled in his eyes” (*LOTR-RK*: 848).

del prodigio imaginado, con independencia de la mente que lo concibe, es decir, transformar en real aquello que se ha creado con la imaginación; hacer que lo maravilloso sea lo más real posible para el lector del siglo XX, rodeándolo de lo ordinario. De esta forma nos encontramos con Trancos (Strider), gradualmente revelado como Aragorn, con su ascendencia inmortal enterrada en apéndices y archivos suplementarios, de manera que solamente después de que nos resulta creíble como un personaje, se nos permite hacer las asociaciones heroicas que lo enriquecen y lo ponen a la altura de sus predecesores en mito, épica y romance.

Un motivo medieval añadido que aparece relacionado con el personaje de Aragorn es el de la recepción de la espada, el momento en el que el héroe recibe su arma, con la que está inextricablemente unido. Este es un elemento indispensable en una literatura que exalta el heroísmo y la destreza en la batalla. La literatura medieval está llena de espadas tan famosas y formidables como aquellos que las empuñan. Entre las más destacadas se encuentran la espada de Arturo, Excalibur, Naeglfar, la espada de Beowulf, que se rompe en su batalla mortal con el dragón, o Durendal, la espada de Roland, que ya moribundo intenta romper para que nadie más la pueda usar después de él. En la versión de Tolkien, Aragorn recibe su espada antes de partir de Rivendell, como una señal de que es el momento de partir a la guerra, adoptando su responsabilidad como rey que regresa a su reino.

En la novela de Tolkien, en el Concilio de Elrond resulta evidente el momento en el que Aragorn desecha su identidad de “Trancos” y se proclama la emergencia del héroe, con la presentación de la espada de sus antepasados, que le legitima como el heredero de una larga estirpe (*LOTR-FR*: 259-260):

He cast his sword upon the table that stood before Elrond, and the blade was in two pieces. ‘Here is the Sword that was Broken!’ he said.

‘And who are you, and what have you to do with Minas Tirith?’ asked Boromir, looking in wonder at the lean face of the Ranger and his weather-stained cloak.

‘He is Aragorn son of Arathorn,’ said Elrond; ‘and he is descended through many fathers from Isildur Elendil’s son of Minas Ithil. He is the Chief of the Dúnedain in the North, and few are now left of that folk’.

Sin embargo, en la película de Peter Jackson, se retrasa este momento de la recepción de la espada hasta la tercera película, debido a su presentación de un Aragorn dubitativo y que ha rechazado el camino del trono. En la versión cinematográfica no es hasta este momento cuando Aragorn realmente toma conciencia de su lugar en la historia y asume su destino, adentrándose en

las montañas como el verdadero heredero de Isildur (figura 13). Con la autoridad que le otorga el símbolo de la espada, que demuestra su ascendencia real, se adentra en las montañas y recluta al ejército de los malditos en Erech y reclama el cumplimiento de la promesa que rompieron en el pasado. De esta manera, Jackson consigue que esta escena sea más acorde con el título de la película.



Figura 13. Aragorn recibe de manos de Elrond la espada reforjada de su antepasado, símbolo de su destino y del papel que debe adoptar a partir de este momento. Fuente: *The Lord of the Rings: The Return of the King* (película de Peter Jackson). Captura de imagen.

Otro de los elementos que le dan a Aragorn una nueva característica heroica inspirada en los romances medievales es la parte de la historia que trata su amor por Arwen. La tradición del amor romántico, que requiere que el caballero soporte numerosos infortunios y pruebas y que realice grandes hazañas por el amor de su dama, es necesaria para la caracterización de Aragorn, ya que aquello que está subordinado a la faceta épica de la narración permanece en su mayor parte escondido en el trasfondo. De hecho, la mayor parte de la información concerniente a Aragorn y Arwen está en los apéndices a *LOTR*.¹¹⁷ Sin embargo, para comprender a Aragorn en toda su dimensión como un héroe medieval, debemos conocer tanto su historia de amor tanto como sus características épicas. Las pruebas que debe superar Aragorn no son solamente políticas, ni tan siquiera épicas desde un punto de vista personal. Se trata de una historia de amor que adquiere un

¹¹⁷ Tolkien, “Un fragmento de la historia de Aragorn y Arwen extraído de los Anales de los Reyes y los Gobernadores”, en *LOTR: Apéndices*, Apéndice A, pp.48-59, Ed. Minotauro, Barcelona, 1989.

significado completo al final de la novela de Tolkien, debido a lo que supone de recompensa del héroe tras la victoria contra el mal, simbolizando un nuevo inicio, un renacimiento que traerá una época de prosperidad al mundo de los hombres.

Aragorn es el héroe mítico por excelencia en *LOTR*, el héroe que lleva a cabo acciones que solamente los grandes personajes son capaces de realizar. Es un guerrero que dirige a sus tropas y formula estrategias militares. Sus virtudes son el valor, la fortaleza, el honor y la justicia. Aragorn es un rey sin trono, pero es el símbolo del héroe con su nobleza, lealtad, su carisma y sus valores. Es un modelo digno de admiración.

Sin embargo, también es cierto que Aragorn tiene otras características que no son propias del héroe arquetípico, como la modestia y la paciencia. Para Aragorn no es fácil ser un héroe. De hecho, la audiencia percibe que Aragorn no es perfecto, sino que en cierta medida, es un hombre en el que está presente la debilidad y la duda, pero que también tiene una gran fuerza de voluntad que le obliga a actuar y a seguir adelante para vencer sus miedos y dudas.

En *The Fellowship of the Ring* [*La Comunidad del Anillo*] de Peter Jackson, Aragorn se nos presenta como el típico héroe del *western* norteamericano: un héroe solitario, alerta, el individuo que acaba de llegar a la ciudad del que en principio se tiende a desconfiar. Cuando se produce la transformación de Trancos a Aragorn, es representado como un futuro rey competente y carismático. Se nos presenta un héroe más cercano a la idea de Joseph Campbell del ‘monomito’ pero transferido a un ámbito americano, como el que describe John Shelton Lawrence (2002).

Este crítico adopta el esquema básico de Joseph Campbell acerca de la trayectoria del héroe, con sus tres etapas de separación, iniciación y regreso, y las adapta, tomando como base las representaciones literarias y cinematográficas norteamericanas, estableciendo un esquema similar pero profundamente diferente al de Campbell (Lawrence, 2002: 6):

A community in a harmonious paradise is threatened by evil; normal institutions fail to contend with this threat; a selfless superhero emerges to renounce temptations and carry out the redemptive task; aided by fate, his decisive victory restores the community to its paradisiacal condition; the superhero then recedes into obscurity.

Es interesante señalar que en esta versión del monomito, el héroe comienza la aventura separado de la comunidad de la que forma parte. Lo que le mueve es la búsqueda constante de justicia, no necesita nada para él mismo y resiste todas las tentaciones. Incluso rechaza las pasiones amorosas mientras transcurre su misión. La pureza de su motivación asegura su infalibilidad moral a la hora de juzgar individuos o situaciones. Sin embargo, en el análisis que hace este autor, la

victoria del héroe no aporta ninguna garantía de regreso o de aceptación dentro de la comunidad. Lawrence considera que esta revisión del monomito americano se ha convertido en un paradigma dominante en las películas de todo el mundo, y por tanto podemos encontrarlo en la mayoría de producciones cinematográficas de todos los países.

Peter Jackson nos presenta a un Aragorn reticente a la hora de buscar el trono que le corresponde por herencia. Cuando Gandalf le asegura a Elrond que hay alguien que podría reclamar el reino de Gondor y unir las diferentes facciones de la Tierra Media para enfrentarse a los ejércitos de Mordor, Elrond le contesta que “he turned from that path a long time ago”.¹¹⁸ Un poco más adelante, Aragorn le confiesa a Arwen que teme que la debilidad que hizo que Isildur sucumbiera a la influencia del Anillo se encuentre también en él, ya que es su descendiente. Esta es una duda que le hace vacilar a lo largo de la primera película de la trilogía, y que podría hacer que el Aragorn cinematográfico pareciera menos resuelto que el literario. Sin embargo, para un público moderno, estas dudas lo convierten en un candidato más aceptable para recibir la corona, puesto que la percepción general es que una persona reacia a adoptar una posición de poder lo hará de manera más responsable. Es destacable en este contexto que, tras ser coronado, Aragorn le rinda homenaje en primer lugar a los cuatro humildes hobbits que contribuyeron tanto al éxito de la aventura y, consecuentemente, a que Aragorn subiera al trono.

El Aragorn de Peter Jackson ha de renunciar al amor para poder lograr el éxito en su misión. De esta manera, logra una serie de victorias en la batalla tras separarse de Arwen. Obtiene el trono en vez de volver a la oscuridad y al anonimato, pero no muestra un excesivo placer a la hora de tomar el trono. Como Diana Paxson señala, “Aragorn in the movie accepts the crown almost as one condemned to it” (Paxson, 2004: 97). Este sentimiento está asociado a la pérdida del amor de su vida. Puesto que la vida de Arwen estaba ligada al destino del Anillo, Aragorn solamente podía llegar a la conclusión de que, al destruirse al Anillo, Arwen había muerto, como le dice su padre, Elrond,¹¹⁹ y como Sauron le muestra cuando mira en la palantír.¹²⁰ Por este motivo, accede al trono con la sensación de estar condenado a un reinado largo y estéril sin Arwen a su lado.

Esta renuncia del héroe al amor y al romance es una de las características más importantes del monomito americano que Lawrence (2002) propone, y que es particularmente adecuada a la figura de Aragorn. Según esta teoría, se hace un énfasis especial en la mujer como fuente de tentación, que aparta al héroe de su deber, ya sea como distracción, con el propósito de alterar el comportamiento del héroe a propósito, o por el hecho trágico de que el amor del héroe puede ser

¹¹⁸ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 92.

¹¹⁹ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Return of the King*: 66-69.

¹²⁰ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Return of the King*: 122.

utilizado por sus enemigos para convertir a su amada en un arma que pueda ser usada contra él. Por todos estos motivos, el héroe evitará las relaciones amorosas -ya sean románticas o sexuales- hasta haber cumplido su misión.

Siguiendo este esquema, Aragorn rechaza el amor de Arwen porque no quiere ponerla en peligro, y le recomienda cruzar el mar para reunirse con su pueblo, como su padre desea, en vez de afrontar los peligros de la Tierra Media a su lado.¹²¹ En otra ocasión en la que Aragorn se relaciona con un personaje femenino (Éowyn), vemos como también la considera una distracción, a la que responde con un sucinto y un tanto brusco “I cannot give you what you seek”.¹²²

Al inicio de *La Comunidad del Anillo* vemos una escena en la que Arwen le regala a Aragorn un colgante, que simboliza la inmortalidad de los elfos, así como el amor que siente hacia él. En un principio, Aragorn rechaza este regalo a pesar de que ella insiste en que darlo o no sólo depende de ella. Antes de la batalla, vuelve a aparecer este regalo: cuando Aragorn presiona a Arwen para que cruce el mar con el resto de su gente, y trata de devolverle el colgante.¹²³ La preocupación por ella supondría una distracción en su empresa, y en este aspecto, Aragorn no le concede a Arwen la libertad de elegir si quiere salvarse abandonando la Tierra Media con su pueblo, o quedarse con él y arriesgarse a sufrir las consecuencias de la posible derrota.

Una escena que se omite en las películas de Jackson es aquella en la que Arwen borda un estandarte con la enseña del rey de Gondor y se la envía a Aragorn en vísperas de la batalla para mostrar así su compromiso con la misión y con el propio Aragorn. En su lugar, Jackson nos presenta a Elrond, que acude a Dunharrow para entregarle él mismo la espada de Elendil, señalando que debe abrazar por fin su destino y llegar a ser quien le corresponde por herencia y por sus propios méritos.¹²⁴

Como hemos visto, el Aragorn presentado por Peter Jackson es muy similar al héroe solitario del monomito americano, quien está poco inclinado a la toma de decisiones consensuadas con sus compañeros y se inclina más por la acción independiente. En la obra de Tolkien, Aragorn busca la opinión de sus compañeros y los reúne para tomar decisiones en las encrucijadas de su camino. Por ejemplo, antes de la muerte de Boromir, Aragorn debate con la Compañía y con Frodo acerca de la elección que hay que hacer: continuar hasta Mordor o ir a Minas Tirith (*LOTR-FR*: 387):

¹²¹ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 120-121.

¹²² Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Return of the King*: 70.

¹²³ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 121.

¹²⁴ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Return of the King*: 68.

When they had eaten, Aragorn called the Company together. ‘The day has come at last,’ he said: ‘the day of choice which we have so long delayed. What shall now become of our Company that has travelled so far in fellowship? Shall we turn west with Boromir and go to the wars of Gondor; or turn east to the Fear and Shadow; or shall we break our fellowship and go this way and that as each may choose?’

Sin embargo, el Aragorn de Jackson insiste con cierta obstinación en seguir el camino directo hasta Mordor, rechazando el consejo de Gimli e insistiendo en continuar por la senda que él les marca con seguridad: “that is our road”.¹²⁵

Una serie de modificaciones en los personajes han servido para aproximarlos más al espectador de principios del siglo XXI. Durante la batalla del Abismo de Helm, podemos comprobar en las palabras de Aragorn un eco de la actitud de gran parte de la sociedad occidental tras los atentados de las Torres Gemelas de Nueva York el 11 de septiembre de 2001, cuando los Estados Unidos y sus aliados se hallaban inmersos en la “Guerra contra el Terror”: “Show them no mercy, for you shall receive none!”¹²⁶ Estas películas nos pueden mostrar, de alguna manera, la reacción de una sociedad ante un acto de terrorismo, al que se contesta enérgicamente tras un momento de miedo y confusión.

El momento culminante en el que Aragorn se adentra en el Sendero de los Muertos resulta un ejemplo característico de la reinterpretación de Peter Jackson del estilo de liderazgo de Aragorn, para cumplir con las exigencias de la versión americana del monomito de Campbell. Tolkien nos describe a un líder cuyas dotes de mando van creciendo, firme en sus decisiones pero que escucha los consejos de otros, conduciendo a los Dúnedain y a sus caballos a las cuevas gracias a su carisma y la fortaleza de su voluntad (*LOTR-RK*: 764). En *El Retorno del Rey* de Peter Jackson, Aragorn desea ir en solitario, y solo acepta a Gimli y a Legolas como compañeros, una vez que estos no le dejan otra alternativa.¹²⁷ En la novela, Aragorn convoca al ejército de los Muertos y les ofrece la posibilidad de cumplir el juramento que rompieron ante Isildur (*LOTR-RK*: 765), pero no los obliga ni les ordena que lo cumplan. En la película, sin embargo, es necesario que Aragorn se enfrente físicamente al Rey de los Muertos y pasar de ordenarle que obedezca, a tener que reclamarle que se pronuncie antes de conocer la respuesta final.

Se puede argumentar que esta revisión del héroe que encontramos en la figura de Aragorn de alguna manera disminuye al personaje, quitándole rasgos de nobleza y fe. Sin embargo, el propio

¹²⁵ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 158.

¹²⁶ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 176.

¹²⁷ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Return of the King*: 70-71.

Peter Jackson explica en los comentarios de la versión extendida de *La Comunidad del Anillo* que tanto él como los guionistas pretendieron hacer que el personaje de Aragorn fuera más complejo.¹²⁸ Es probable que consideraran que el personaje original tal y como Tolkien lo presentaba, no iba a resultar suficientemente atractivo para un público moderno, al no poseer ningún conflicto interno. De esta manera, mientras el héroe de la novela es un héroe al que admirar y emular, en la película se nos presenta a un héroe falible, que se equivoca, duda, pierde la fe y como tal, está diseñado para que el público se identifique con él, y en ocasiones pueda sentirse superior a él. Nos identificamos con sus dudas, aunque nos causan un cierto pesar su indecisión y su falta de fe en el amor.

En esta variación de la figura heroica de Aragorn, podemos encontrar dos tendencias: la primera, la que trata de presentarnos a Aragorn como el héroe principal y la segunda, la que nos presenta a un hombre bajado del pedestal épico en el que lo había colocado Tolkien. Un hombre que, al principio, tiene una apariencia de aventurero y vagabundo y al que vamos descubriendo poco a poco, a medida que va aceptando su misión y su destino. No una figura casi mitológica, inamovible y que no evoluciona -o si lo hace, es de forma limitada. Es un héroe que va desarrollándose, descubriendo su potencial y dándose cuenta de cuál es su destino. Esa es probablemente la mayor diferencia entre las dos visiones de Aragorn: Para Tolkien, Aragorn es heroico ya desde el inicio. Para Jackson, Aragorn es un héroe porque se convierte en uno después de muchas vicisitudes.

Las películas de Peter Jackson presentan a un personaje que aprende a aceptar su lugar en el mundo, creando un héroe que sea épico, pero que al mismo tiempo sea alguien con quien el público puede identificarse más fácilmente. En el siglo XXI no resulta tan aceptable el hecho de estar destinado desde el momento de nacer a ser rey. Tenemos la capacidad de ser heroicos, pero necesitamos que otros nos empujen, nos animen hacia el heroísmo. Las circunstancias, nuestras capacidades, y también aquello en lo que escojamos creer, nos transformarán de individuos corrientes a héroes.

e. Boromir

Boromir era el hijo y heredero del Senescal de Gondor, Denethor, un guerrero dominante y orgulloso al que solo le interesaban las armas y la batalla. Después de dirigir la defensa de la ciudad de Osgiliath contra los ejércitos de Sauron, fue a Rivendell en busca de la respuesta de un sueño que él y su hermano Faramir habían tenido.¹²⁹ Tras un largo y difícil viaje, tomó parte en el Concilio de

¹²⁸ *The Fellowship of the Ring*, escena 25 de la edición en DVD: “The Sword That Was Broken”, comentarios del director y de los guionistas.

¹²⁹ En el sueño a ambos se les transmitía un enigma, cuya respuesta podrían encontrar si acudían a Imladris (Rivendell). El texto de esta profecía se puede consultar en las páginas siguientes, pues resulta importante para el análisis del personaje de Boromir.

Elrond y se convirtió en un miembro de la Compañía del Anillo, aunque desde un principio resultó evidente su intención de hacerse con el Anillo Único para utilizarlo como un arma contra Sauron.

En Amon Hen, la influencia del Anillo Único resultó ser demasiado fuerte para su voluntad, e intentó arrebatárselo a Frodo. Se arrepintió al momento, pero su locura empujó a Frodo a tomar la decisión de continuar con su misión en solitario. Esto resultaría positivo, ya que poco después, ese mismo día, la Compañía fue atacada por los orcos. Boromir murió defendiendo a Merry y a Pippin, quienes fueron secuestrados por los orcos, y Aragorn, Legolas y Gimli le dieron un funeral apropiado, enviándolo río abajo.

En cuanto a la crítica que se ha ocupado del personaje de Boromir, podemos destacar a Marion Zimmer Bradley (2004: 78), quien establece una comparación entre los personajes de Aragorn y Boromir, resaltando el hecho de que este parece estar siempre compitiendo con Aragorn por ocupar la posición de héroe épico principal dentro de la Compañía del Anillo. Esta autora también señala que, si bien Boromir muere en el último capítulo de *La Comunidad del Anillo*, su influencia perdura a lo largo de toda la novela y sirve de motivación a varios personajes: está presente en el encuentro que Frodo y Sam tienen con su hermano Faramir, y en la relación de Pippin con Denethor, Senescal de Gondor y padre de Boromir. Es la admiración que el hobbit siente por Boromir la que lo impulsa a ofrecer su servicio a Denethor, lo que, en última instancia, afecta a otros personajes.¹³⁰

Alexander van de Berg (2006: 231) realiza un análisis psicológico de Boromir, presentándolo como una extensión de las ambiciones y deseos de su padre, contrario a aceptar la posibilidad de que el rey de Gondor regrese. Sin embargo, a pesar de mostrar el mismo orgullo que su padre, Berg señala que Boromir se da cuenta de su error en sus últimos instantes de vida, y acepta a Aragorn como su rey.

Matthew Dickerson (2003: 150-153) dedica una sección de su libro *Following Gandalf* al tema de la salvación. En él tiene un lugar de importancia el personaje de Boromir, quien sufre una caída en desgracia y ha de experimentar un proceso de redención, para poder llegar a la salvación. Dickerson distingue entre la salvación física, que en el caso de Boromir no se llega a producir, puesto que él muere a causa de heridas sufridas defendiendo a los hobbits, y de una salvación espiritual. Este autor señala que Boromir, el guerrero orgulloso, un líder militar entre su propia gente, considera que ha fallado, pues ha sido derrotado en batalla, lo que ha causado la desaparición de los dos hobbits. Sin embargo, es Aragorn quien lo conforta asegurándole que la

¹³⁰ En el capítulo titulado "The Pyre of Denethor", Tolkien nos presenta a un Denethor consumido por la locura y la desesperación, quien, al ver a su único hijo herido de gravedad, abandona toda idea de defensa de la ciudad y se dirige a las Casas de los Muertos para inmolarse en una pira funeraria, llevando a su hijo. Es Pippin quien evita que Denethor cause la muerte a su hijo, al advertir a Gandalf, quien acude a tiempo de prevenir este acto tan terrible y rescatar a Faramir.

muerte en batalla defendiendo a los más débiles es un acto de valentía y un sacrificio hecho voluntariamente, de manera que no puede existir honor más grande que el de dar la vida por los demás. Boromir, por tanto, ha conseguido una victoria en el plano espiritual.

Hannah Parry (2012:17-22) analiza la figura de Boromir, junto con la de su hermano Faramir, considerando a ambos ejemplos del héroe épico clásico. En este caso, asocia más a Boromir con un guerrero orgulloso y valiente del estilo de Aquiles, comparando a su hermano Faramir con el carácter más noble y marcado por el deber de Eneas, combinado con la humanidad y el deseo de proteger su ciudad de Héctor.

Una parte de la crítica se ha decantado por caracterizar a Boromir como un ejemplo del héroe épico de Homero, debido a su valía personal como guerrero y como capitán de los ejércitos. Un héroe que busca la gloria para sí mismo, para su ciudad y su pueblo, adscrito a la idea clásica de 'kleos,' o reconocimiento público del honor. Boromir entiende la guerra como un conflicto puramente físico, en el que los héroes han de probar su valía, y aquellos que resulten victoriosos verán sus nombres recordados en canciones y relatos de sus hazañas. Es incapaz de ver la parte espiritual del conflicto entre el bien y el mal, derivando en un heroísmo práctico que ve la situación en blanco y negro.

Boromir está muy cercano en su descripción al héroe épico clásico debido a sus características. Es valiente, noble, con una gran fortaleza física, de buena apariencia, está activamente involucrado en la defensa de su pueblo, y en encontrar la fortaleza suficiente para poder protegerlos. En este marco épico del personaje, contemplamos la parte trágica, que se nos presenta como la incapacidad de Boromir para entender el valor de sacrificar el poder y la gloria personal en aras de un bien mayor, a pesar de poseer otras virtudes heroicas. Su caída nos muestra que el poder que consigue la victoria contra el mal es el del sacrificio, no el de las armas. Los héroes de *LOTR* se dan cuenta de que no pueden combatir al enemigo con sus mismas armas, con el Anillo, puesto que este objeto corrompería a aquel que intentase poseerlo, sin importar que en un principio la intención fuera la de obrar el bien.

En *LOTR* se nos muestra el fin de una era (la Tercera Edad) y el inicio de otra (la Cuarta Edad de la Tierra Media). Esta nueva era trae consigo nuevos valores para los héroes, como son la humildad, el auto-sacrificio, la amistad y la misericordia como virtudes que deben complementar a las tradicionales del héroe clásico. Boromir no es capaz de aceptar otros puntos de vista, otras formas de ver las cosas, lo que le lleva a actuar únicamente siguiendo su visión de la realidad, creyéndose superior a los demás. Es ese orgullo el que provoca que no sea capaz de cumplir su promesa de proteger al portador del Anillo, lo que desencadena una serie de hechos que le llevan a una muerte trágica.

Es en esta categoría del héroe trágico en la que encuadramos a Boromir, hijo y heredero de Denethor, Senescal de Gondor, que gobierna el reino hasta el futuro regreso del rey. Su padre se nos muestra, tanto en la novela de Tolkien como en la película de Peter Jackson, como un hombre altivo, consumido por el poder, características que en cierta medida heredará su hijo. El propio Boromir llega a considerar que su propia familia tiene tanto derecho al trono como la interrumpida línea real, que pocos esperan ya ver restaurada.¹³¹

Boromir sirve como paradigma de advertencia: como seres humanos, estamos continuamente expuestos a la amenaza de la auto-glorificación y la destemplanza (intemperancia). Solo al estar por encima de estas características innobles podemos alcanzar todo nuestro potencial. Como Boromir demuestra al final, somos capaces de esta hazaña superlativa si podemos reunir la fortaleza necesaria para combatir los pensamientos oscuros que se encuentran en nuestro interior. En este sentido, Boromir ejemplifica la fragilidad intrínseca del ser humano con la que todos debemos luchar a lo largo de nuestras vidas. Al desear el Anillo, pone su propio deseo por encima de la inviolabilidad de la Compañía y en última instancia, de todos los habitantes de la Tierra Media.

Vemos por primera vez al personaje de Boromir en Rivendell, cuando llegan miembros de todas las razas de la Tierra Media para elaborar un plan contra la amenaza de Sauron. Sin embargo, en principio Boromir ha llegado buscando una interpretación a un sueño que su hermano Faramir tuvo, y que luego se le apareció a él, en el que una voz en el Oeste decía (*LOTR-FR*: 240):

Seek for the Sword that was broken:

In Imladris it dwells;

There shall be counsels taken

Stronger than Morgul-spells.

There shall be shown a token

That Doom is near at hand,

For Isildur's Bane shall waken,

And the Halfling forth shall stand.

¹³¹ Según los Apéndices de Tolkien, tras la caída del reino del Norte (1975), se dio por perdida la línea de Isildur. En 2050 murió el último rey de Gondor, con lo cual los Senescales asumieron el gobierno hasta el regreso del rey Elessar (Aragorn), en el año 3019.

Tanto en la novela como en el film, este es el momento en el que se descubre la verdadera identidad de Aragorn como heredero al trono de Gondor, lo que hace que se inicie una rivalidad entre los dos personajes, así como una desconfianza hacia Boromir, quien finaliza proclamando: “Gondor has no king.... Gondor needs no king!”¹³² Al hacer una lista de todos los esfuerzos que su pueblo ha hecho para detener las fuerzas de Sauron, asumiendo que los demás viven a salvo gracias a él y a su padre, y que no han hecho nada por agradecerlo o por contribuir, se nos presenta como un hombre orgulloso. También en cierta medida desesperado, al reconocer que sus esfuerzos cada vez tienen menos éxito.

Al descubrirse el Anillo el primero en reaccionar es Boromir, sugiriendo que se utilice como arma en vez de destruirlo: “It is a gift! A gift to the foes of Mordor. Why not use this Ring? (...) Give Gondor the weapon of the enemy. Lets us use it against him”.¹³³ En la versión cinematográfica de *Las Dos Torres*, a modo de flashback, se nos muestra una conversación entre Boromir y su padre, que nos amplía la información acerca de las instrucciones que Boromir tiene: conseguir el arma del Enemigo y llevarla a Gondor. A pesar de que esta información la adquirimos mucho más tarde, a lo largo de toda la primera película de la trilogía no hace más que intentar desviar el destino del Anillo hacia su ciudad:

[DENETHOR] Elrond of Rivendell has called a meeting. He will not say why, but I have guessed its purpose. It is rumored that the weapon of the enemy has been found.

CLOSE ON: BOROMIR’S mouth drops in surprise and disbelief.

[BOROMIR] (delicately) The One Ring... Isildur’s Bane.

[Denethor] It has fallen into the hands of the Elves. Everyone will try to claim it: Men, Dwarves, Wizards. We cannot let that happen. This thing must come to Gondor (...) It’s dangerous, I know. Ever the Ring will seek to corrupt the hearts of lesser Men. But you, you are strong. And our need is great... Bring me back this mighty gift.¹³⁴

También podemos ver como la influencia malvada de este objeto ya va teniendo algún efecto en él, al comprobar su reacción cuando Elrond anuncia que la única salida es la de destruir el Anillo llevándolo al Monte del Destino en Mordor, con una actitud condescendiente en la que resulta evidente el desdén que muestra hacia los demás y a su plan: “One does not simply walk into

¹³² Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 99.

¹³³ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 98.

¹³⁴ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 149-150.

Mordor. Its Black Gates are guarded by more than just orcs. There is evil there that does not sleep... Not with ten thousand men could you do this. It is folly”.¹³⁵

En la confrontación que sigue, todos los miembros del Concilio discuten airadamente, mientras se nos muestra una imagen de todos ellos reflejados en el Anillo y envueltos en fuego, como sugiriendo que este ha sido el que ha provocado esta reacción. Conclusión además resaltada por el hecho de que durante toda esta escena podemos escuchar la “voz” del Anillo constantemente. Toda la discusión desaparece cuando es el hobbit, Frodo, el que se ofrece a llevar el Anillo.

Jackson nos presenta de una manera clara el carácter de Boromir en esta escena. Al ofrecerse Frodo como Portador, una serie de personajes se presentan voluntarios para acompañarlo. Gandalf, en primer lugar, y a continuación Aragorn, quien dice: “If by my life or death I can protect you, I will. You have my sword”, rápidamente seguido por Legolas el Elfo y Gimli el Enano. Boromir es el último en presentarse voluntario y sus palabras muestran una clara diferencia con las de Aragorn. No habla en primera persona, sino en nombre de Gondor, sometiéndose a la decisión del Concilio de mala gana: “You carry the fates of us all, little one. If this is indeed the will of the Council, then Gondor will see it done”.¹³⁶ Boromir usa su lealtad hacia Gondor como una pantalla que le permite albergar pensamientos egoístas y traicioneros. En la superficie, declara lealtad al Concilio de Elrond, aunque en diversos episodios posteriores -Caradhras, Moria, Lórien, Anduin y Amon Hen- está continuamente intentando conducir a la Compañía (y al Anillo) hacia Gondor, en vez de hacia Mordor.



Figura 14. Boromir comienza a acusar la influencia que tiene el Anillo sobre él, al comienzo del viaje. Fuente: *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (película de Peter Jackson). Captura de imagen.

¹³⁵ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 100.

¹³⁶ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 102.

Nada más empezar el camino, podemos ver cómo Boromir es el elemento discordante del grupo, pues va desarrollando una obsesión creciente por el Anillo. Durante el ascenso al paso de Caradhras, Frodo resbala y pierde el Anillo; Boromir lo encuentra y se queda absorto en sus pensamientos, mirándolo (figura 14), escena que usa Jackson para señalarnos que el Anillo ya ha empezado a influenciar la mente de Boromir: “It is a strange fate that we should suffer so much fear and doubt over so small a thing... Such a little thing”. Inmediatamente después, a instancias de Aragorn, Boromir le devuelve el Anillo a Frodo, aparentando indiferencia, de manera poco convincente: “As you wish... I care not”.¹³⁷

Durante el paso de Caradhras, en la montaña, al ver su marcha dificultada por la nieve y la influencia maligna de Saruman, es Boromir el que sentencia: “We must get off the Mountain! Make for the Gap of Rohan and take the west road to my city!”¹³⁸ Se decide tomar la ruta alternativa de cruzar las Minas de Moria y al acercarse a la antigua gran ciudad de los Enanos, Gandalf advierte a Frodo acerca de los peligros que se presentarán en su camino: “You must be careful now. Evil will be drawn to you from outside the Fellowship. And, I fear, from within”.¹³⁹ Escena que resulta muy reveladora, puesto que en cuanto pronuncia estas palabras, es Boromir quien pasa a su lado y a quien miran con recelo.

Durante el paso de las Minas de Moria, Boromir se muestra como un compañero leal. Aparece en escenas de camaradería con Aragorn e incluso es el que se encarga de proteger a los dos hobbits, Merry y Pippin, en diversos momentos. En una situación de batalla es el héroe épico por excelencia, el guerrero con el que se puede contar, poseedor de una gran habilidad y destreza con las armas, que emplea toda su pericia en el campo de la guerra para la protección de sus compañeros.

Cuando la Compañía llega al reino elfo de Lórien, cada uno de los componentes de la Compañía es sometido a un escrutinio por parte de la dama Galadriel. La reacción de cada personaje se nos muestra de manera individual, resultando ser reveladora del carácter de cada uno de ellos. Algunos personajes (Legolas, Aragorn, Gimli), son capaces de sostener la mirada de Galadriel, capaz de leer sus corazones. Sin embargo, mientras pronuncia palabras de consuelo para Gimli (“Do not let the great emptiness of Khazad-dûm fill your heart, Gimli, son of Glóin. For the world has grown full of peril, and in all lands love is now mingled with grief”),¹⁴⁰ la escena cambia

¹³⁷ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 110-111.

¹³⁸ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 113.

¹³⁹ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 115.

¹⁴⁰ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 141.

de mostrarnos la reacción de Gimli ante estas palabras, a la de Boromir al decir la última palabra: dolor. Boromir es incapaz de sostener la mirada de Galadriel y aparta la vista con signos evidentes de vergüenza. La escena continúa con la frase “The quest stands upon the edge of a knife. Stray but a little and it will fail...to the ruin of all”. De nuevo la mirada de Galadriel pasa por Aragorn, Frodo, Merry y Pippin, deteniéndose en Boromir cuando sentencia que la traición a lo que representa la Compañía del Anillo supondrá la ruina de todos.

Una escena más que clarifica la debilidad de carácter de Boromir la tenemos un poco más adelante, cuando Aragorn le dice que puede descansar, puesto que están en un lugar protegido. Boromir se encuentra desasosegado e intranquilo, puesto que su conciencia no le permite descansar:

[BOROMIR] I will find no rest here. I heard her voice inside my head. She spoke of my father and the fall of Gondor. She said to me, ‘Even now there is hope left’. But I cannot see it. It is long since we had any hope. My father is a noble man, but his rule is failing, and our people lose faith. He looks to me to make things right, and I would do it. I would see the glory of Gondor restored.¹⁴¹

En la escena del espejo, Galadriel le muestra a Frodo el futuro que le aguarda a la Comarca y a aquellos que quiere si llega a fallar en su misión. Galadriel le advierte a Frodo: “The Fellowship is breaking. It has already begun. He will try to take the Ring. You know of whom I speak. One by one, it will destroy them all”.¹⁴²

Tras dejar Lórien, la Compañía se adentra en el río para avanzar más rápidamente. En la primera parada, Boromir intenta convencer de nuevo a Aragorn para que lleve el Anillo a Minas Tirith: “Minas Tirith is the safer road. You know that. From there we can regroup. Strike out for Mordor from a place of strength (...) You were quick enough to trust the Elves. Have you so little faith in your own people?” A lo que Aragorn responde: “I will not lead the Ring within a hundred leagues of your city”,¹⁴³ lo cual no hace sino aumentar el rencor de Boromir hacia Aragorn y el resto de la Compañía.

Amon Hen es la última parada antes de internarse en territorio enemigo. Al desembarcar, podemos ver como el desasosiego de Boromir va en aumento al comprobar que su último intento de cambiar la opinión de Aragorn ha fracasado. Frodo se aleja de sus compañeros para meditar, y Boromir lo sigue. En un principio, Boromir intenta convencer a Frodo de que le acompañe a Minas

¹⁴¹ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 143.

¹⁴² Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 146.

¹⁴³ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 157.

Tirith con argumentos: “I know why you seek solitude. You suffer. I see it day by day. You sure you do not suffer needlessly? There are other ways, Frodo. Other paths that we might take”. Al no conseguir convencer a Frodo, su tono se va volviendo cada vez más agresivo:

[BOROMIR] I ask only for the strength to defend my people! (angrily drops the wood he has collected). If you would but lend me the Ring...Why do you recoil? I am no thief.

[FRODO] (wary) You are not yourself.

[BOROMIR] What chance do you think you have? They will find you. They will take the Ring. And you will beg for death before the end!¹⁴⁴

En la novela, Tolkien nos describe en este punto a un Boromir dominado por el Anillo y que ha pasado de desear este objeto, con la intención de proteger a Gondor a la de desearlo para sí mismo, pensando que con el Anillo, sería un gobernante más efectivo que Aragorn (*LOTR-FR*: 389):

‘What could not a warrior do [with the Ring] in this hour, a great leader? What could not Aragorn do? Or if he refuses, why not Boromir? The Ring would give me power of Command. How I would drive the hosts of Mordor, and all men would flock to my banner!’ Boromir strode up and down, speaking ever more loudly. Almost he seemed to have forgotten Frodo, while his talk dwelt on walls and weapons, and the mustering of men; and he drew plans for great alliances and glorious victories to be; and he cast down Mordor, and became himself a mighty king, benevolent and wise.

Frodo se aleja de Boromir, y en ese momento Boromir pierde ya todo dominio de sí mismo, y se abalanza sobre Frodo intentando arrebatarse el Anillo por la fuerza. Al mismo tiempo, podemos escuchar la voz del Anillo al fondo, reforzando la idea de que Boromir se encuentra poseído por él:

[BOROMIR] (CONT'D) You fool! It is not yours, save by unhappy chance. It might have been mine! It should be mine! Give it to me! Give me the Ring.

BOROMIR leaps on top of FRODO, grasping for the RING! FRODO has only moments to act. FRODO rips the RING from around his neck... and rams it on his finger.

¹⁴⁴ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 160-161.

A pesar de que el espectador condena las acciones de Boromir, no puede sino mostrar una cierta simpatía al saber que está siendo controlado por el Anillo y no es dueño de sus actos.

En su momento de mayor debilidad, Boromir no hace más que reafirmarse en las intenciones que había formulado en el Concilio de Elrond: llevar el Anillo Único a Gondor para usarlo como un arma en su defensa. Aunque su propósito puede haber sido honorable, se ha mostrado como un miembro ambiguo de la Compañía del Anillo, tal y como Galadriel percibió en Lórien. Al enfrentarse a Frodo, Boromir declara abiertamente por primera vez que está en contra de la decisión del Concilio -y de la misión de la Compañía- de llevar el Anillo hasta Mordor para destruirlo.

Este episodio resulta especialmente interesante, porque tanto en Tolkien como en Jackson se establece un contraste de manera deliberada. La tentación de Boromir no es en modo alguno única, pero sí que lo es su incapacidad para resistir su influjo. Otros personajes tienen la oportunidad de hacerse con el Anillo: Aragorn, también en Amon Hen, y Faramir en Ithilien. Ambos se enfrentan a la tentación tal y como lo hizo Boromir, y sin embargo no sucumben a la tentación. Tanto Boromir como su hermano, Faramir, entienden cual es su deber como protectores de Gondor: hacer todo lo que esté en su mano para ayudar en la lucha contra el enemigo. Faramir no está dispuesto a seguir la ley al pie de la letra si el hacerlo supone no hacer lo correcto. Deja ir a Frodo para que continúe con su misión y se prepara para enfrentarse a las consecuencias por haberlo hecho, como veremos más adelante en la sección dedicada al análisis del personaje de Faramir.

Boromir siente la culpabilidad por sus actos casi inmediatamente a la partida de Frodo, aunque en la película se omite la escena en la que Boromir se reúne con la Compañía y les explica brevemente por qué Frodo ha escapado (“I found him some way up the hill and I spoke to him. I urged to come to Minas Tirith and not to go east. I grew angry and he left me” (*LOTR-FR*: 395)). La acción lleva al espectador al momento en el que Boromir acude raudo a socorrer a sus compañeros cuando son atacados a continuación.

Ante el ataque de los orcos enviados por Saruman para capturar a los hobbits y conseguir así el Anillo Único, la Compañía se encuentra desperdigada, pues se habían separado para buscar a Frodo. Merry y Pippin se ven aislados de los demás y rodeados por los orcos. Boromir acude en su ayuda matando a numerosos enemigos antes de ser alcanzado por varias flechas. Esta acción de Boromir funciona como su redención. Al volver a ser dueño de sus actos, se da cuenta de lo

¹⁴⁵ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 161.

inapropiado de su comportamiento anterior, y se mete de lleno en la batalla para compensar su falta (*LOTR-TT*: 434):

Then Boromir had come leaping through the trees. He made them fight. He slew many of them and the rest fled. But they had not gone far in the way back when they were attacked again, by a hundred Orcs at least, some of them very large, and they shot a rain of arrows: always at Boromir. Boromir had blown his great horn till the woods rang, and at first the Orcs had been dismayed and had drawn back; but when no answer but the echos came, they had attacked more fiercely than ever.

La escena de su muerte se convierte entonces en uno de los momentos más emotivos y reveladores de la película:

[BOROMIR] (painful gasp) They took the little ones...

ARAGORN quickly tries to staunch the flow of blood from BOROMIR'S shoulder.

BOROMIR (CONT'D) (panicked) Frodo ... where is Frodo?

[ARAGORN] I let Frodo go.

BOROMIR holds Aragorn's gaze.

[BOROMIR] Then you did what I could not. I tried to take the Ring from him.

[ARAGORN] The Ring is beyond our reach now.

[BOROMIR] Forgive me. I did not see ... I have failed you all.

[ARAGORN] No, Boromir. You fought bravely. You have kept your honor.¹⁴⁶

En el momento de su muerte, Boromir prueba ser no solo un leal súbdito ("I would have followed you, my brother, my captain, my king!"), sino que además actúa como un instrumento de la providencia, siendo el impulso que Frodo necesita para abandonar la Compañía y continuar en solitario. Con su sacrificio (figura 15), Boromir recuperó el respeto de sus compañeros y la canción que a modo de canto funerario le dedican Aragorn y Legolas al colocarlo en la barca y enviarlo río abajo solamente muestra tristeza y honor (*LOTR-TT*: 407-8). A pesar de sus faltas, Boromir funcionaba como la manifestación del orgullo de su pueblo. Sus acciones estaban en última

¹⁴⁶ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Fellowship of the Ring*: 167.

instancia destinadas a ayudar al pueblo de Gondor, y si bien no poseía una gran sabiduría, estaba dominado por un corazón orgulloso, una pesada carga, y el legado de su pueblo como heredero al gobierno de Gondor. Para Boromir, esta muerte es heroica, es redentora, galante y noble, como corresponde a un héroe guerrero.



Figura 15. La muerte de Boromir en la batalla defendiendo a los más débiles supone el momento de redención para un héroe trágico que ha traicionado las promesas de lealtad que había contraído. Fuente: Fuente: *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (película de Peter Jackson). Captura de imagen.

El orgullo desmedido, algo inapropiado para un caballero, le lleva a traicionar su juramento de proteger al Portador del Anillo. Su deseo de gloria y su miedo a que su ciudad cayera provocaban que no fuese consciente de que no se puede usar un objeto maligno, ni siquiera con buenas intenciones. Se puede argumentar que Boromir no era hasta cierto punto responsable de sus acciones, al hallarse cada vez más bajo la influencia del Anillo. Sin embargo, el Anillo es un potenciador de las cualidades del individuo, por lo que Boromir no es totalmente inocente por su comportamiento. En este aspecto responde al perfil del héroe trágico, puesto que son las circunstancias las que lo llevan al desenlace trágico. Según Hegel (1948: 193), un héroe trágico “es inocente y culpable al mismo tiempo”, y este es el caso de Boromir. Su caída nos proporciona la enseñanza acerca del carácter inevitable del destino, que empuja a los personajes a obrar de determinada manera conduciéndoles a la muerte. Su acción es digna de reprobación y su castigo es la consecuencia directa de sus acciones.

f. Éowyn

Éowyn pertenece a la casa real de Rohan, al ser sobrina del rey Théoden. En los años previos a la Guerra del Anillo, estuvo ejerciendo la función de enfermera del rey, a quien Gríma Lengua de Serpiente, a las órdenes del mago Saruman, había ido empujando hacia la pasividad y la senilidad. Después de la curación de Théoden, gracias a la intervención de Gandalf, y su posterior partida hacia la guerra, ella debía quedarse para mantener a salvo el país y gobernar hasta el regreso del rey.

Durante la Guerra del Anillo conoció a Aragorn, de quien se enamoró sin esperanza. Cuando él recorrió los Senderos de los Muertos quedó sumida en una gran desesperación, pues lo creyó perdido. Poseedora de un espíritu guerrero, se vistió con la indumentaria guerrera de un soldado haciéndose pasar por uno más de los soldados del ejército y dándose el nombre de Dernhelm, cabalgó con el ejército de Rohan hasta Gondor, participando en la batalla de Minas Tirith, matando al Rey Brujo, líder de los Nazgûl (Espectros del Anillo). El mal procedente del contacto con el Rey Brujo, aumentado por los años de atender a Théoden en su decrepitud, hicieron que sucumbiera al mal conocido como el Hálito Negro. Aragorn la liberó de esta enfermedad, y mientras se recuperaba descubrió sus verdaderos sentimientos. Abandonó entonces el deseo de ser una doncella guerrera libre e independiente, y se casó con Faramir, hijo de Denethor, Senescal de Gondor, con quien contrajo matrimonio. Así, se convirtió en la soberana de Ithilien.

En cuanto a la crítica que se ha ocupado de analizar el personaje de Éowyn, Jaime Albero (2004: 56) argumenta que Tolkien presenta una imagen estereotipada e idealizada de las doncellas guerreras, con un origen aristocrático y tan activas en las batallas como los hombres. Esta descripción nos muestra la influencia de las sagas nórdicas en el proceso creativo de Tolkien. Del mismo modo, también se aportan elementos de la tradición de la novela de caballería medieval, en la que la imagen de la mujer se idealiza y se la convierte en la personificación del arquetipo de la belleza femenina.

Shobha Ramaswamy (2014: 149) incluye a Éowyn en la categoría de la “mujer guerrera”, o “shieldmaiden”, describiéndola como una mujer que aborrece la vida doméstica de la mujer tradicional, prefiriendo la libertad que posee un guerrero, incluso si ello conlleva el arriesgar la propia vida. En este sentido, Grant (2004: 172) opina que Éowyn está poseída por el ‘Animus’ negativo, que da prominencia a aquellos rasgos que son propios del sexo opuesto y que no se regularizará hasta que se lleve a cabo su boda con Faramir, momento en el que vuelve a adoptar una función predominantemente femenina. Hanna Parry (2012: 42-47) compara a Éowyn con la reina Dido de la *Eneida*, en el sentido de pertenecer ambas a una familia real y de enamorarse de un hombre que posee un destino más elevado que el que ellas pueden llegar a ofrecer. Tutta Kesti

(2007: 70-78) realiza un análisis de la figura de Éowyn aplicando la teoría del monomito de Campbell, con la intención de comprobar si el proceso del viaje del héroe es aplicable también a personajes heroicos femeninos. De este modo, comprobamos como algunas de las etapas han de verse modificadas en el caso de las heroínas, puesto que en un principio se concibieron únicamente para referirse a personajes masculinos. Acaba concluyendo que Éowyn se lanza a la aventura en busca de honor y gloria, pues como todos los héroes, va a destruir “the monster of the status quo that prevents change from happening” (2007: 71). De este modo, Éowyn busca cambiar el papel de la mujer en la sociedad.

Elisabet Sternberg (2012: 6) señala que Éowyn es la única heroína humana en *LOTR*, ya que los otros personajes femeninos relevantes pertenecen a la raza de los elfos. Señala que, si bien es cierto que no existen tantos personajes femeninos como masculinos, las mujeres que se presentan en la novela son de la mayor importancia para el desarrollo del argumento. Es cierto que al tratarse de un número limitado de personajes femeninos, parece que toma más relevancia su papel en la historia. Sternberg destaca de Éowyn su característica particular como una mujer autónoma, a pesar de que existen otros personajes que insisten en indicarle lo que debe hacer constantemente. Al mismo tiempo se la describe con una fortaleza física considerable, que se combina con otras cualidades heroicas, como son el valor y el sacrificio.



Figura 16. Éowyn como ‘shieldmaiden’. No acepta el papel tradicional que su sociedad le ha impuesto a las mujeres, y lucha por la oportunidad de demostrar su valía. Fuente: *The Lord of the Rings: The Two Towers* (película de Peter Jackson).

Captura de imagen.

A pesar de que la crítica apunta a ciertos rasgos que podrían ser considerados como trágicos en el personaje de Éowyn, parece más acertado ubicarla en la categoría de heroína épica. Éowyn es una digna representante del género femenino, ya sea en el libro o en la pantalla. Se la puede considerar como un modelo positivo de comportamiento que representa a una mujer fuerte y

enérgica en un mundo predominantemente masculino. Se denomina a sí misma una “shieldmaiden”, una palabra arcaica que crea un enlace con las figuras legendarias de las valkirias o las amazonas, mientras que al mismo tiempo se muestra como una persona vulnerable, ya que tiene que luchar contra las restricciones inherentes a su género.

Es una heroína de acción que decide su propio destino escogiendo sus acciones; está preparada para la acción, piensa y actúa de manera decidida, incluso si sus opiniones no son típicas o habituales; y es lo suficientemente atrevida como para ayudar a otros personajes a conseguir sus objetivos. Éowyn muestra que la fortaleza de carácter no es una cualidad puramente masculina, y su propia fortaleza física está ilustrada a través de sus gestas (lucha con espada, acompañar al ejército a caballo). No representa al típico héroe temerario al que todos admiran y siguen: funciona más como un catalizador quien no solo vive su vida según sus propias reglas, sino que además pone en marcha importantes cambios para otros personajes (Théoden en la trilogía de Jackson, Merry tanto en el libro como en las películas y Éomer en la novela de Tolkien).

En ambas trilogías, Éowyn es una influencia directa en la acción, más que otros personajes femeninos. Galadriel es un personaje que se queda en un segundo plano, en contraste con el papel de Gandalf, quien tiene una función muy directa como guía de la Comunidad del Anillo. Arwen es la princesa de los cuentos de hadas, quien al final se casa con el héroe; aunque en la trilogía de Peter Jackson adquiere un papel más predominante como oráculo y protectora. Éowyn toma el camino más directo, protestando contra la “protección” de los hombres (incluyendo a Théoden, Éomer y Aragorn), y desprecia el que la aparten de la batalla simplemente por el hecho de ser mujer.

Se disfraza de hombre y cabalga con el resto del ejército a la batalla, ayudando a su vez al hobbit Merry -a quien también se le ha aconsejado que permanezca alejado de la batalla. Durante la batalla delante de la ciudad de Minas Tirith, el hobbit hiere al Rey Brujo de los Nazgûl, y es Éowyn quien lo remata. Esta acción hace que la batalla dé un giro, e inspira a los jinetes de Rohan, quienes continúan luchando con fiereza incluso después de que ella haya sido herida.

En la película de Jackson, Éowyn también cumple la función de líder relucante de su pueblo, cuando los conduce al refugio del Abismo de Helm, incluso mientras los guerreros luchan contra los huargos y los orcos. En la pantalla aparece como objeto de amor (Faramir¹⁴⁷), de lujuria

¹⁴⁷ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Return of the King*: 141. Aunque esta relación aparece poco desarrollada en la versión de la película que se estrenó en los cines, sí que aparece con mayor detalle en las escenas extendidas de la edición en DVD.

(Grima¹⁴⁸), como enfermera tanto del poseído Théoden¹⁴⁹ como de su hijo Théodred¹⁵⁰, mortalmente herido, como una especie de madre adoptiva de los niños que traen las noticias de las incursiones de los Orcos en Rohan¹⁵¹ y como una líder y guerrera que toma el control de su destino.

Éowyn como heroína literaria

El linaje de Eowyn podría indicar que pertenece a la categoría de los héroes clásicos de la literatura, si las clasificaciones de desarrollo de los héroes literarios equipararan los roles de hombres y mujeres. Es la hija de la princesa Théodwyn, hermana del rey Théoden, y de Éomund, Mariscal de la Marca. Tras la muerte de sus padres, Éowyn y su hermano Éomer son acogidos y criados por su tío, el rey, quien se convierte en una figura paterna. No se conocen detalles de su infancia, aunque su actitud y acciones posteriores indican que ha sido criada siguiendo la tradición guerrera de su pueblo. En *The Tolkien Companion* se la describe como “tall and fair, with a graceful step -and a skill with horse and blade to match any Rider of the Mark” (Tyler, 1976: 157). Esa mezcla de gracia y habilidades guerreras la señala como una figura heroica en potencia incluso antes de unirse al ejército.

El género de Éowyn es a la vez un elemento positivo y negativo a la hora de considerarla un personaje heroico. Puede ser considerada como un estereotipo de la princesa enjaulada que espera ser salvada por un príncipe o la guerrera que se pone ropa de hombre y abandona su feminidad. Sin embargo, en mi opinión, Éowyn merece ser tratada como un personaje polifacético que vive de acuerdo con sus propias expectativas, y no según las ideas que otros tengan acerca de cual debe ser su papel en la sociedad en la que vive. Éowyn se convierte en un personaje heroico no a causa -ni a pesar de su género, sino debido a sus actos y a su deseo de servir y proteger a otros, lo que hace de muchas maneras diferentes.

La naturaleza de Éowyn, su carácter y aspiraciones resultan evidentes en un diálogo entre ella y Aragorn, cuando este está a punto de dirigirse al Sendero de los Muertos. Éowyn le pide que no se dirija a ese camino del que nadie ha salido con vida y que, si aún así ese es su deseo, que le permita acompañarlo. Vemos en este intercambio una exposición de los temores y deseos de Éowyn, que confiesa de manera sincera (*LOTR-RK*: 766-767):

¹⁴⁸ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 80.

¹⁴⁹ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 79.

¹⁵⁰ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 28. Éowyn cuida de Théodred durante esta escena, y también intenta hablar con Théoden. Cuando llegamos a la escena 20, Théodred ha muerto de sus heridas, y Éowyn lo llora junto a su lecho. También es ella la que informa al rey Théoden de la muerte de su hijo.

¹⁵¹ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 91-92.

‘Lord,’ she said, ‘if you must go, then let me ride in your following. For I am weary of skulking in the hills, and wish to face peril and battle’.

‘Your duty is with your people,’ he answered.

‘Too often have I heard of duty,’ she cried. ‘But am I not of the House of Eorl, a shieldmaiden and not a dry-nurse? I have waited on faltering feet long enough. Since they falter no longer, it seems, may I not now spend my life as I will? (...) Shall I always be chosen?’ She said bitterly. ‘Shall I always be left behind when the Riders depart, to mind the house while they win renown, and find food and beds when they return?’

‘A time may come soon,’ said he, ‘when none will return. Then there will be need of valour without renown, for none shall remember the deeds that are done in the last defence of your homes. Yet the deeds will not be less valiant because they are unpraised’.

And she answered: ‘All your words are but to say: you are a woman, and your part is in the house. But when the men have died in battle and honour, you have leave to be burned in the house, for the men will need it no more. But I am of the House of Eorl and not a serving-woman. I can ride and wield blade, and I do not fear either pain or death’.

‘What do you fear, lady?’ he asked.

‘A cage,’ she said. ‘To stay behind bars, until use and old age accept them, and all chance of doing great deeds is gone beyond recall or desire’.

A través de Éowyn, Tolkien presenta a un personaje que tiene la habilidad de ver las cualidades de otros personajes que también tienen dificultades para ver cumplidos sus sueños o aspiraciones. Ve bajo la superficie y entiende lo que otros realmente necesitan, principalmente debido a que se le impide una y otra vez ayudar a otros según su deseo. Esto ocurre con Merry: Éowyn comprende que el hobbit intente acudir a salvar a su primo Pippin a Minas Tirith, contribuyendo así a aumentar las posibilidades de que Frodo pueda llevar a cabo su misión participando en la lucha como un caballero más. Un compañero idóneo de Éowyn lo encontramos en Faramir, que ha sido ninguneado por su padre, y protegido por su hermano mayor, Boromir. Éowyn conoce de primera mano lo que es ser apartada o minusvalorada, lo que le proporciona la cualidad de ver el valor de aquellos que podríamos denominar “héroes atípicos”.

En el momento de partir hacia la batalla, Éowyn, vestida como un hombre, le ofrece a Merry que cabalgue con ella después de que Théoden le ha ordenado quedarse atrás. El rey considera que el tamaño del hobbit lo hace poco apropiado para las gestas heroicas de armas: “Such good will should not be denied” (*LOTR-RK*: 787). La voluntad de Éowyn es tan fuerte como

la de Théoden, Aragorn o Éomer, y a pesar de ello se potencian y animan las convicciones y dedicación de estos personajes hacia su pueblo, mientras que las aspiraciones y deseos de personajes como Éowyn, Merry y Faramir son considerados con frecuencia menos importantes.

Cuando Éowyn se está recuperando en las Casas de Sanación tras derrotar al Rey Brujo de los Nazgûl, desea volver a la contienda (*LOTR-RK*: 937). Cuando no le conceden el permiso para ir a ayudar a los soldados en la próxima batalla, pide ver al Senescal para conseguir este permiso. Así conoce a Faramir, quien la convence para que se quede en la ciudad mientras se recupera de sus heridas físicas y, de modo casi accidental, le ayuda en su curación emocional. Thomas Shippey¹⁵² (1999) señala que la descripción que hace Tolkien de Éowyn en las Casas de Sanación es un resumen de la vida de este personaje, quien se había visto obligada a quedarse en casa mientras los hombres marchaban a la guerra, atrapada con Lengua de Serpiente y viendo como poco a poco su tío caía bajo su embrujo. Muestra una sensibilidad muy temprana hacia el tema de la pasividad femenina, que muchas veces pasa desapercibido. Lynette R. Porter (2005: 95) amplía esta idea de la mujer relegada a un papel pasivo a pesar de estar preparada para desempeñar cualquier función dentro de la sociedad:

Éowyn has faced a lifetime of mixed messages. On one hand, she is taught how to be a warrior, and this is her desire as the best way to serve her people. She is capable of ruling her people. She is given duties to oversee others, and she can take charge. On the other hand, when the time comes for battle, she is left behind to watch after the women and children. She is expected to serve in a passive role while the men must play an active part in national events. Her place in the line of succession comes only after her cousin Théodred and her brother Éomer, and she most likely will not rule her people. She has been desired not for herself, but as a trophy of war to be gained by Wormtongue if he successfully undermines Théoden and ensures Rohan's defeat. Aragorn respects her as a potential leader and warrior, but denies her a place at her side as an equal; he cannot love her as a woman, but he can respect her and understand her frustration at being left behind.

En un borrador de una carta a un lector, Tolkien describe a Éowyn y a Faramir como personajes muy similares, a los que no se les ha permitido desarrollar todo su potencial como ellos hubieran querido. Éowyn es “like many brave women [who are] capable of great military gallantry at a crisis”, y Faramir aparece reflejado como un hombre que seguramente no reciba el crédito que merece como líder, pero que es “evidently personally courageous and decisive, but also modest, fair-

¹⁵² Citado en Claire E. White (2002).

minded, and scrupulously just, and very merciful. I think he understood Éowyn very well” (*Letters*: 289-296).

En su primer encuentro con Faramir, Éowyn se describe como una persona de acción, que no puede permanecer desocupada y sin ningún trabajo que llevar a cabo: ‘I am in great unrest, and I cannot lie longer in sloth, idle, caged’. (*LOTR-RK*: 937-8). Faramir comprende que Éowyn debe sanar física y emocionalmente, y ha de ser persuadida de que otro tipo de vida es posible e incluso deseable. Debido a este entendimiento que ambos tienen de la naturaleza del otro, va creciendo el respeto que ambos se tienen. Faramir lo demuestra reconociendo su valía en las armas y mostrando que él también sabe lo que es querer obrar de determinada manera, teniendo todo en su contra. De esta manera aparece el amor entre ellos: desde un reconocimiento como iguales y no desde la posición de tomar la figura de la mujer como un premio, desde la perspectiva de un soldado o de un gobernante.

Éowyn se da cuenta de que la vida no finaliza cuando ya no hay más batallas que librar. Puede vivir en paz y ser una mujer práctica, ayudar a otros desde una nueva perspectiva y experimentar el amor y la felicidad. Cuando se da cuenta de que el amor que le demuestra Faramir es real, y de que ella también le ama, Éowyn finalmente percibe que otro tipo de vida es posible: ‘I will be a shieldmaiden no longer, nor vie in with the great Riders, nor take joy in the songs of slaying. I will be a healer, and love all things that grow... No longer do I desire to be a queen’ (*LOTR-RK*: 943). La Éowyn que Tolkien nos muestra no tiene que luchar para que se le permita ser la mujer que quiere ser. Puede ser ella misma y ser valorada por sus méritos, sin tener que convencer a los demás de su valía. Uno de los ejemplos más claros que ilustran esta nueva visión de la vida que tiene Éowyn la encontramos cuando Éomer anuncia el compromiso de Éowyn, princesa de Rohan, con Faramir, príncipe de Ithilien: ‘Faramir, Steward of Gondor, and Prince of Ithilien, asks that Éowyn Lady of Rohan should be his wife, and she grants it full willing’ (*LOTR-RK*: 955). Faramir no pide permiso a Éomer para casarse con su hermana, ni le dice a Éowyn que se convierta en su esposa: el matrimonio no es el resultado de dos reyes sellando una alianza, sino que es una elección voluntaria por parte de dos iguales que son felices con esta decisión.

Éowyn como personaje heroico en el cine:

En la trilogía de Peter Jackson, se nos presenta a Éowyn como una figura trágica. En *Las Dos Torres* la vemos en Meduseld, mirando a lo lejos la llanura.¹⁵³ Está sola, vestida de blanco, con sus ropas movidas por el viento, seria y hermosa al mismo tiempo, un retrato que se asemeja en gran medida a la descripción que hace Tolkien de este personaje cuando aparece por primera vez en la

¹⁵³ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 81.

novela: “Grave and thoughtful was her glance, as she looked on the king with cool pity in her eyes. Very fair was her face, and her long hair was like a river of gold. Slender and tall she was in her white robe girt with silver; but strong she seemed and stern as steel, a daughter of kings” (*LOTR-TT*: 504).

Se nos presenta aislada a la vez que vigilante, esperando el regreso de otros, obligada a adoptar un rol pasivo desprovista de cualquier iniciativa. Jackson nos muestra que la vida de Éowyn en Edoras es triste y solitaria, cuidando de su tío Théoden y de su primo Théodred, de quien, posteriormente llorará su muerte. Sin embargo, también aparece al lado de su hermano Éomer cuando este confronta al rey acerca de la creciente influencia del mago Saruman en su reino.¹⁵⁴ Éowyn no cede a la desesperación cuando se da cuenta de que el rey no será capaz de hacer nada para ir en contra de Lengua de Serpiente ni de Saruman. Cuando Éomer es desterrado, Éowyn se queda realmente sola, aunque es capaz de rechazar las insinuaciones de Lengua de Serpiente de manera efectiva: “Your words are poison”.¹⁵⁵ Aún rodeada de enemigos, sin ningún apoyo por parte de su familia, se aferra con tenacidad a la esperanza, aunque no sepa cómo puede cambiar la situación. Ella intenta hablar con Théoden en diversas ocasiones para hacerle entender la grave situación en la que están, cuando Éomer regresa con Théodred, herido de muerte.¹⁵⁶ Posteriormente, cuando su hermano ha sido desterrado, intenta hacer que Théoden comprenda la injusticia de su decisión.¹⁵⁷ Al resultar evidente que el rey no hará nada, Éowyn reacciona con amargura: para ella es un pecado no actuar ante algo que debe ser hecho.

A pesar de la decepción que supone esta actitud de su tío, Éowyn corre en su ayuda cuando Gandalf retira el hechizo que aquejaba a Théoden,¹⁵⁸ puesto que esta “cura” parece estar haciéndole daño al anciano. Sin embargo, Aragorn la retiene y así Éowyn puede contemplar la transformación del rey, su regreso a un estado normal y su alegría cuando la reconoce. Los espectadores de la película adquieren la impresión de que la alegría de Éowyn no proviene únicamente de que su tío vuelva a estar al mando y pueda protegerla, sino de que ha vuelto el líder fuerte y enérgico al que ella admira. Como se ha visto en escenas anteriores, Éowyn es capaz de defenderse de las amenazas de Lengua de Serpiente, aún en aquellos momentos en los que se siente mas abatida. Se alegra de que su tío haya vuelto a la normalidad su tío, el hombre que la ha criado, y no por el papel que también desempeña como su rey o su protector.

¹⁵⁴ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 79.

¹⁵⁵ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 81.

¹⁵⁶ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 27-30.

¹⁵⁷ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 79.

¹⁵⁸ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 84-86.

Théoden también reconoce la fortaleza de Éowyn. Es la primera persona que lo saluda cuando Gandalf levanta el embrujo sobre él, y la reconoce con la frase “I know your face”¹⁵⁹ -frase que empleará de nuevo justo antes de morir en *El Retorno del Rey*.¹⁶⁰ En esta escena, no solamente reconoce a Éowyn como su sobrina, sino como una guerrera que posee habilidad con las armas y un gran valor. En *Las Dos Torres*, sin embargo, Théoden aún está empezando a descubrir quién es Éowyn en realidad.

Éowyn sorprende también a Aragorn. Cuando se decide abandonar Edoras para refugiarse en el Abismo de Helm, Aragorn descubre a Éowyn entrenándose con una espada, haciendo el siguiente comentario: ‘You have some skill with a blade’.¹⁶¹ Éowyn reacciona a este comentario con una cierta dureza, respondiéndole que todas las mujeres de Rohan saben cómo defenderse y que ella, al igual que otras muchas, no teme a la muerte. Cuando Aragorn le pregunta a qué le tiene miedo, ella contesta con sinceridad: “A cage”. Resulta frustrante y amargo para Éowyn el poseer las cualidades que le permitirían proteger a su pueblo en el campo de batalla y que no se le permita usarlas.

En la trilogía de Peter Jackson, Aragorn es el único personaje masculino que no le dice a Éowyn que debe quedarse en casa, o que ignora sus palabras. Cuando él expresa su sorpresa ante el hecho de que Éowyn vaya a acompañar a los soldados a Dunharrow, donde el grueso del ejército se está reuniendo, ella le explica que es una costumbre que las mujeres de la corte despidan a los soldados que marchan a la guerra en su campamento.¹⁶² Aragorn descubre entonces una espada escondida en la silla de montar de Éowyn, y, sin decirse nada el uno al otro, continúan con su viaje.

Incluso cuando Éowyn confronta a Aragorn al saber que va a ir a buscar el Ejército de los Muertos, no le dice que vuelva a su hogar o le llama la atención por interpelar de esa manera a quien será rey.¹⁶³ En vez de esto, le dice que no puede darle lo que ella busca -presumiblemente una relación amorosa. Aragorn la respeta lo suficiente como para ser honesto con ella y el ser directo es algo que Éowyn aprecia. A pesar de su desilusión y sorpresa, no cae en ningún tipo de depresión o desesperación.

Éowyn parece en este momento resignada a ser dejada atrás. Théoden le informa de que ella será la reina si la batalla va mal y si tanto él como Éomer mueren.¹⁶⁴ Este episodio supone el

¹⁵⁹ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 87.

¹⁶⁰ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Return of the King*: 113.

¹⁶¹ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 99.

¹⁶² Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Return of the King*: 44-45.

¹⁶³ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Return of the King*: 69-70.

¹⁶⁴ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Return of the King*: 72.

reconocimiento de su habilidad para gobernar de manera justa, además de la constatación de que cuenta con el apoyo de su pueblo para gobernar; aunque esto no es lo que Éowyn desea escuchar. Jackson nos presenta una escena emotiva entre tío y sobrina, no entre un rey y su sucesora, en la que Théoden coge las manos de Éowyn y le pide que no piense solamente en el deber que tiene con su pueblo, sino también en ser feliz de nuevo. Quiere volver a verla sonreír y predice que vivirá en tiempos más felices. Éowyn entiende la sinceridad de los sentimientos de su tío hacia ella; sin embargo, el hecho de haber sido educada en muchos aspectos como un hombre, hace que sea consciente de que la están tratando como un ser más débil, siendo capaz de hacer lo mismo que un hombre.

En la escena siguiente, Éowyn monta a Merry en su caballo y ambos cabalgan con el resto del ejército.¹⁶⁵ Para cumplir con lo que ella cree que es su deber, Éowyn debe desobedecer las órdenes de su rey y los deseos de su padre adoptivo. La Éowyn que presenta Peter Jackson no está dominada por la ira, no es egoísta ni desdenosa porque no pueda salirse con la suya. Ha sido entrenada en la lucha y conoce los entresijos de la política del reino al formar parte de la familia real. Por tanto, sabe que se necesitarán todos los soldados disponibles en la batalla y aún así estarán superados en número. Sabe también que, con toda probabilidad, si se pierde esta batalla no habrá ya un reino de Rohan que gobernar. Cuando Aragorn anuncia que se han encendido las almenaras, y que Gondor pide ayuda, Jackson sitúa a Éowyn en el salón del trono y escucha a su tío proclamar que Rohan irá a la guerra,¹⁶⁶ puesto que ella conoce la importancia de esta próxima batalla.

Dentro de Éowyn se puede observar un conflicto interno, como señala Catherine O'Donnell (2003). Por un lado, entiende el plan de Théoden de dejar atrás a un sucesor e incluso de querer protegerla; por otro, rechaza la pasividad a la que esta situación la condena: “She displays an absolute refusal to watch her country fall down around her while she does nothing”. La respuesta a este conflicto es que Éowyn toma la iniciativa, desobedece al rey -aunque esta desobediencia le permite llevar a cabo un acto heroico y vengar la muerte de Théoden, cambiando el curso de la batalla. Éowyn no es un personaje heroico porque no respeta a la autoridad: es una heroína porque da el paso de proteger a otro en un momento de crisis sin tener en cuenta su propia seguridad.

En el momento de mayor tensión, cuando el Rey Brujo de los Nazgûl está a punto de matar al rey Théoden, Éowyn no reacciona ante el terror que produce este enemigo. Incluso si su valor no puede salvar a Théoden de la muerte, si puede salvarlo de que esta sea horrible, como sería ser devorado por la bestia alada en la que cabalga el Nazgûl. Al oponerse a este enemigo, Éowyn consigue una victoria que tiene repercusiones para la batalla y para el futuro de toda la Tierra

¹⁶⁵ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Return of the King*: 75.

¹⁶⁶ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Return of the King*: 43-44.

Media. Sin embargo, Éowyn no busca este reconocimiento: hace lo que cree necesario, cuando surge el momento de necesidad. Sus habilidades y su deseo de ayudar a los demás son evidentes en este acto de valentía.

Éowyn, a pesar de estar herida, consuela a Théoden en sus últimos momentos.¹⁶⁷ Éste la reconoce y se sorprende al ver quién le ha protegido. A pesar de que ella trata de negarlo, Théoden le dice que sabe que está muriendo. ‘I am going to save you,’ le dice Éowyn, a lo que el rey, de manera muy reveladora, contesta: ‘You already did’. Es uno de los pocos reconocimientos que Éowyn recibe en la trilogía de Peter Jackson por su acto de valor, pero en esta escena podemos ver en la expresión del rostro de la actriz Miranda Otto, que Éowyn ha recibido la mayor recompensa. Aunque Éowyn no recibe el reconocimiento público acorde a su gran acto de valentía en el campo de batalla, recibe el reconocimiento de su padre adoptivo y la aceptación de quien realmente es ella. Éowyn no busca la aprobación por sus actos o el perdón por su desobediencia; el mayor regalo que recibe es la bendición de Théoden, quien le muestra que comprende lo que ha hecho y por qué.

Resulta curioso señalar que Peter Jackson enfatiza de manera clara el heroísmo de Éowyn en la pantalla concediéndole más tiempo y diálogo en las diferentes escenas en las que aparece. Como ejemplo, la escena heroica más importante de Éomer en la batalla ocurre cuando ataca a un mûmakil, una especie de elefante gigante preparado para la guerra, matando con una lanza al jinete que lo guía. Esta escena dura 16 segundos, en los que Jackson presenta a Éomer invadido de furia guerrera. La escena heroica de Éowyn dura un minuto y cuarenta y siete segundos, en los que aparece mucho más calmada y con un mayor control de sus emociones que Éomer.



Figura 17. Éowyn derrota al Rey Brujo, el enemigo que ningún hombre podía matar, exclamando: “I am no man!”

Fuente: *The Lord of the Rings: The Return of the King* (película de Peter Jackson). Captura de imagen.

¹⁶⁷ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Return of the King*: 113.

Aunque Peter Jackson no nos muestra la vida de Éowyn después de la guerra (lo que no es de extrañar, debido a la cantidad ingente de personajes), vemos durante la ceremonia de coronación que aparece al lado de Faramir. De nuevo viste un vestido blanco, como la primera vez que aparece en pantalla, y al contrario que en esa ocasión, ahora está a cargo de su destino, superando su miedo de ser relegada a un segundo plano, a no ser tomada en cuenta. Éowyn ha sido capaz de retener su personalidad, pero ya no parece un personaje frío y distante, su vida ya no será solitaria.

Las características heroicas que Tolkien presentaba en Éowyn se han mantenido en la trilogía de Peter Jackson. Éowyn actúa heroicamente en el campo de batalla y aunque no es capaz de salvar a su tío de la muerte, sus actos permiten que Théoden tenga una muerte noble, más apropiada para un guerrero, en lugar de ser devorado por una bestia del Mal. Esta característica de guerrera heroica es evidente en las películas, así como su naturaleza de líder, preocupándose por aquellas personas que han sido puestas a su cargo, poseyendo las cualidades y habilidades necesarias para ejercer como tal, además de la aceptación de su pueblo para hacerlo.

La habilidad de Éowyn de curarse, tanto física como emocionalmente, y de mirar hacia el futuro es también una parte importante de su desarrollo heroico. Un héroe que únicamente aparece en momentos de crisis, cuyas acciones en batalla son su única razón de existir y para quienes el futuro parece algo gris y sin perspectivas no resulta un buen modelo heroico a seguir. Sin embargo, un héroe que vive atento a las necesidades de los demás, sí es un héroe que merece ser respetado e imitado.

Éowyn se convierte en este tipo de héroe al saber cuándo tiene que luchar para proteger a otros y cuando puede atender mejor a su gente a través de la curación de sus heridas. Tolkien nos muestra cómo Éowyn es capaz de pasar de un tiempo de guerra a un tiempo de paz y seguir siendo una heroína para su pueblo. Su entrega desinteresada por ayudar a los demás se transforma en su disposición para procurar su sanación, tal y como hicieron con ella Aragorn (quien inicia su curación física) y Faramir (quien la ayuda a curarse emocionalmente). Éowyn es una mujer fuerte, pero no de una manera sobrehumana: lucha porque considera que es su deber la protección de su pueblo, y su destino es el de actuar como un líder, ya que pertenece a la familia real. De hecho, no es un personaje puramente guerrero, ya que renuncia a la batalla cuando la guerra ha finalizado, y, en la obra de Tolkien, se convierte en una sanadora y garante de la paz.

Por todo lo anteriormente mencionado, resulta clara la inclusión de Éowyn como personaje heroico tradicional de pleno derecho, puesto que:

- a) muestra una voluntad fuerte, actúa según sus convicciones y las defiende con hechos, incluso si estos son contrarios a los deseos u órdenes de otros. Es una mujer decidida y una heroína honorable.

- b) es capaz de decidir sobre la marcha qué curso tomar ante una situación peligrosa o una crisis, y además posee la habilidad de gobernar a otros.
- c) se sacrifica voluntariamente si es necesario por el bien de su pueblo. No desea convertirse en un mártir, pero está dispuesta a morir para proteger a aquellos a los que ama.
- d) se desarrolla como personaje, mostrando bajo circunstancias extremas las cualidades que han sido parte de su educación, pero que no han sido reconocidas por los demás hasta que la necesidad ha hecho que sean imprescindibles.
- e) personifica los valores del amor por la familia y el hogar, que son en última instancia su motivación principal para actuar en defensa de otros.

g. Faramir

Faramir era el hijo menor de Denethor, Senescal de Gondor, y hermano de Boromir. A través de su madre tenía antepasados del pueblo élfico, lo que influiría en su comportamiento y carácter. Foster (1999: 192) lo describe como un hombre amable y perspicaz, amante de la erudición y la música y lector de las mentes de los hombres. A diferencia de su hermano Boromir, no le interesaba la batalla por sí misma, aunque ello no le impedía ser un valeroso guerrero muy amado por sus soldados. Su naturaleza amable y su aprecio por Gandalf disgustaron siempre a su padre. Capitán de la guardia fronteriza, encontró a Frodo y a Sam en la tierra de Ithilien, fronteriza con Mordor y, después de retenerlos y conocer el objetivo de su misión, los dejó pasar para que la pudiesen llevar a cabo con éxito.

Pocos días después, durante la defensa de Osgiliath, fue herido y cayó bajo el Aliento Negro de los Nazgûl. Denethor quiso inmolarlo en una pira funeraria junto con él, pero Gandalf lo salvó, y Aragorn lo curó con la ayuda de la planta athelas. Contrajo matrimonio con Éowyn de Rohan y fue ratificado por Aragorn como Senescal y, adicionalmente, como soberano de Ithilien.

Hannah Parry (2012: 17) considera a Faramir como un ejemplo de héroe épico y lo engloba en una misma categoría junto a su hermano Boromir. Tolkien los describe como “unlike... and yet also much akin” (*LOTR-TT*: 657), lo que le da pie a esta autora para considerarlos a cada uno complemento del otro, ofreciendo al mismo tiempo un contraste en la manera de considerar lo que es un comportamiento heroico. Boromir representa el heroísmo orgulloso y un tanto egoísta de Aquiles, mientras que Faramir se correspondería con el heroísmo noble marcado por el deber de Eneas, combinándolo con la humanidad de Héctor y el deseo de proteger su ciudad. En este sentido, según Parry, Faramir se convierte en un Eneas, dominado por el sentimiento de su deber y sin ninguna consideración u obligación hacia su propio destino.

El heroísmo de Faramir se parece al que presenta el Eneas de Virgilio, caracterizado por la virtud, deber, lealtad y responsabilidad. Faramir, aún siendo un gran guerrero, no usa la violencia

sin necesidad (“does not slay man or beast needlessly, and not gladly when it is needed”, *LOTR-TT*: 650), y cuando ha de acudir a la batalla, lo hace no por decisión propia, sino motivado por la obediencia que le debe a su padre. A pesar de que en la trilogía de Peter Jackson se presenta a Faramir como un personaje con un conflicto moral con respecto a su progenitor, una de las características más destacadas del Faramir que nos presenta Tolkien es la de que es un personaje bueno sin ningún tipo de ambigüedad, como señala Bassham (2003: 55).

Otros autores como Zimbardo (2004: 72) tratan el personaje de Faramir de una manera tangencial, a la hora de analizar las características de su padre, Denethor. Además, esta autora realiza una aproximación a Faramir como un elemento necesario para la curación de Éowyn y su transformación (que es tratada en el apartado correspondiente a este personaje). Jane Chance (2004: 221) realiza una comparación entre los dos hermanos, centrándose en las diferentes respuestas que tienen ante la tentación del Anillo Único como manera de catalogarlos moralmente.

Como hemos visto en el análisis de Boromir, este personaje mostraba una debilidad de carácter que le hacía ser especialmente susceptible a la influencia del Anillo. Sin embargo, esta misma debilidad no se muestra en el personaje de Faramir. En primera instancia se nos muestra con los atributos de un caballero secundario de los libros de caballerías: es noble, cortés, valeroso y humilde, capaz de comportarse como le corresponde tanto en la guerra como en la paz y de servir fielmente a su señor, tanto al Senescal de Gondor -su padre- como al nuevo rey que ha regresado. Demuestra además su pureza de corazón al ser uno de los pocos que resiste la tentación del Anillo Único, por la que pasan todos los personajes principales. Esto es algo que su hermano Boromir fue incapaz de hacer. Faramir muestra, de esta manera, un conocimiento especial de las consecuencias que conllevaría el apoderarse del Anillo y llevarlo a Minas Tirith. Sabe que el Anillo no causará más que desgracia, tanto a él como a Gondor, y además muestra su fuerza de voluntad e integridad moral en el hecho de rechazarlo.

Faramir es un soldado debido a la necesidad de defender su ciudad. Sin embargo, reconoce los beneficios de la paz y la civilización, como son el conocimiento y las artes de la sanación, por encima de la guerra. En *LOTR* podemos comprobar como este personaje establece de manera explícita sus principios acerca de la guerra y su visión acerca de aquellas cosas que considera dignas de conservarse (*LOTR-TT*: 656):

War must be, while we defend our lives against a destroyer who would devour all; but I do not love the bright sword for its sharpness, nor the arrow for its swiftness, nor the warrior for his glory. I love only that which they defend: the city of the Men of Numenor; and I would have her loved for her memory, her ancientry, her beauty and her present wisdom. Not feared, save as men may fear the dignity of a man, old and wise.

En esta declaración de Faramir comprobamos también la existencia de un espíritu humanista, puesto que es un personaje preocupado por el conocimiento, y con una cierta visión nostálgica del pasado glorioso de su pueblo, unida a una tristeza al contemplar su progresiva decadencia. Cuando se encuentran Faramir y Pippin, la descripción que hace el hobbit se acerca a la de un héroe épico: “here was one with an air of high nobility such as Aragorn at times revealed, less high perhaps, yet also less incalculable and remote: one of the high Kings of Men born into a later time, but touched with the wisdom and sadness of the Elder Race” (*LOTR-RK*: 792). Esta imagen se ve complementada también en la trilogía filmica por la reacción que tiene Faramir al contemplar el rostro de un enemigo muerto y exclamar: “War will make corpses of us all”.¹⁶⁸

Faramir es también uno de los pocos personajes de *LOTR* (junto a Aragorn y Gandalf) que realiza alguna referencia a algún tipo de poder superior al que le deben respeto. Podemos ver esto en una breve ceremonia que se produce antes de la comida, como una especie de bendición de la mesa (*LOTR-TT*: 661):

Before they ate, Faramir and all his men turned and faced west in a moment of silence. Faramir signed to Frodo and Sam that they should do likewise.

‘So we always do,’ he said, as they sat down: ‘we look towards Númenor that was, and beyond to Elvenhome that is, and to that which is beyond Elvenhome and will ever be’.

El heroísmo que demuestra Faramir, basado en el cumplimiento de su deber hacia los demás por encima de sus necesidades personales, acompañado por un respeto hacia algo superior a uno mismo, se ve validado poco después de la presentación de este personaje. Podemos comprobar la cualidad humana y moral de Faramir cuando se ve ante la posibilidad de conseguir el Anillo Único. Su sentido del deber y de la responsabilidad le advierte de que no debe tomar este objeto: “there are some perils from which a man must flee” (*LOTR-TT*: 666), e incluso le llevan a pronunciarse en voz alta ante Frodo y Sam sobre su total falta de interés en el Anillo: “Not if I found it on the highway would I take it” (*LOTR-TT*: 665). Resulta, entonces, curioso, que Peter Jackson quisiera mostrar a Faramir en su trilogía cinematográfica tan susceptible a la influencia del Anillo como su hermano. En Ithilien, cuando se encuentran, Frodo le revela muy poco de la naturaleza de su misión, y Faramir, al descubrir el Anillo, decide ir con los dos hobbits hasta Osgiliath, desde donde enviaría a Frodo con el Anillo a Minas Tirith, con su padre. Cuando los ataca el Nazgûl, Faramir puede comprobar la influencia que el Anillo tiene sobre Frodo y el enorme poder -y por tanto, peligro- que

¹⁶⁸ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 112.

este objeto contiene, por lo que se decide a mostrarse más parecido al Faramir de la novela. Muestra entonces un entendimiento y una comprensión, que le hacen desobedecer las leyes impuestas por su padre y liberar a los dos hobbits y a Gollum para que continúen su camino:

[FARAMIR] I think at last we understand one another, Frodo Baggins.

MADRIL approaches from behind FARAMIR. FARAMIR stands to face him.

[MADRIL] You know the laws of our country, the laws of your father. If you let them go, your life will be forfeit.

CLOSE ON: FARAMIR looks at MADRIL, unwavering.

[FARAMIR] Then it is forfeit. Release them.

ANGLE ON: FRODO looks at FARAMIR with gratitude...SAM shakes a

RANGER'S hand from his shoulder.¹⁶⁹

Diana Paxson (2004: 87) ofrece una explicación para esta alteración a la hora de representar al personaje de Faramir:

Since the film makers had been at pains to emphasize the corrupting effects of the Ring in Fellowship, they felt that to have Faramir resist its lure so easily would deny its power. In the book, it must be admitted that Faramir's character remains consistently (and perhaps not completely credibly) noble from beginning to end.

Otra lectura de este cambio en la representación de Faramir la podemos encontrar en Kollman (2004: 160). Este crítico considera que, una vez que Boromir ha fallecido, Faramir desea congraciarse con su padre y que este deje de verlo como un hombre más débil e introspectivo. De esta manera, aún yendo en contra de sus sentimientos, Faramir considera en primer lugar enviar el Anillo a su padre, para demostrar su fidelidad y su lealtad a un hombre que lo ha puesto en duda a cada momento.

Faramir se ubicaría en la categoría del héroe marginado establecida en el apartado 4.3.2. de esta tesis. Este tipo de héroe se caracteriza por su aislamiento de la sociedad o por su carencia de atributos necesarios para cumplir su misión, convirtiéndose así en un héroe de pleno derecho. El

¹⁶⁹ Walsh, Boyens y Jackson, guión de *The Two Towers*: 209-210.

héroe marginado se presta a una mayor identificación con el lector o espectador, quien es capaz de apreciar las dificultades y los desafíos que este personaje experimenta. Además, este héroe añade una mayor carga climática al argumento, puesto que parte de sus esfuerzos se dirigen a superar los límites que le han sido impuestos.

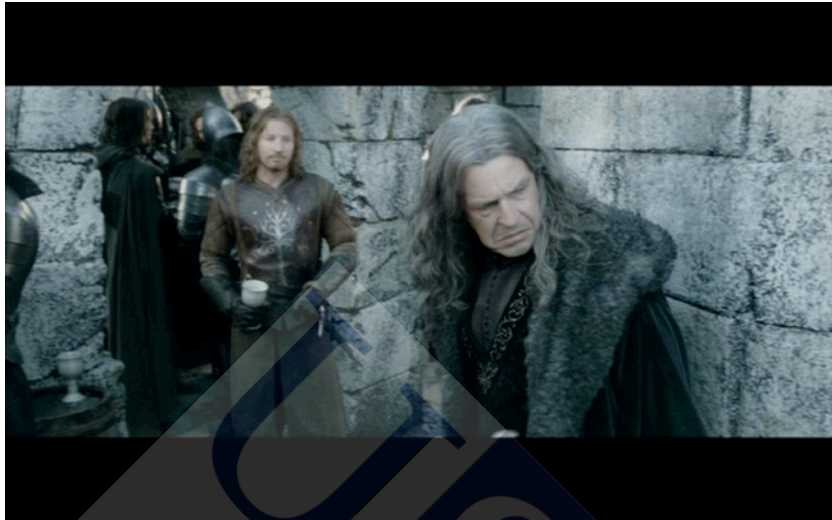


Figura 18. Faramir no recibe ningún reconocimiento por parte de su padre, quien lo compara en todo momento con Boromir, su hijo preferido. Fuente: *The Lord of the Rings: The Two Towers* (película de Peter Jackson). Captura de imagen.

La causa predominante para considerar a Faramir un héroe marginado reside en la relación con su padre, Denethor, Senescal de Gondor (figura 18). A pesar de que Faramir es un general de los ejércitos, apreciado por sus hombres y que goza de fama como líder militar competente, nunca parece estar a la altura de su hermano Boromir a los ojos de su padre. Tras encontrarse a Frodo y a Sam en Ithilien y descubrir que llevan consigo el Anillo Único, Faramir los deja partir desobedeciendo así las órdenes de su padre, que establecían explícitamente que nadie podría circular por las tierras de Gondor en tiempo de guerra sin su permiso expreso. Al comparecer ante su padre y dar cuenta de sus actos, Faramir le pregunta si ha actuado bien, la respuesta de Denethor muestra el poco afecto que siente hacia su hijo (*LOTR-RK*: 794):

‘I hope that I have not done ill?’ He looked at his father.

‘Ill?’ cried Denethor, and his eyes flashed suddenly. ‘Why do you ask? The men were under your command. Or do you ask for my judgement on all your deeds? Your bearing is lowly in my presence, yet it is long now since you turned from your own way at my counsel. See, you have spoken skillfully, as ever; but I, have I not seen your eye fixed on

Mithrandir, seeking whether you said well or too much? He has long had your heart in his keeping.

Además de esta crítica, que revela el resentimiento de Denethor hacia la relación de afecto que existe entre su hijo menor y Gandalf, que ha sido maestro de Faramir a la hora de satisfacer su curiosidad acerca de la historia de los días antiguos, Denethor llega incluso a declarar que hubiera deseado que fuera Faramir quien hubiera muerto, en lugar de Boromir (*LOTR-RK*: 795):

‘Do you wish then,’ said Faramir, ‘that our places had been exchanged?’

‘Yes, I wish that indeed,’ said Denethor, ‘For Boromir was loyal to me and no wizard’s pupil. He would have remembered his father’s need, and would not have squandered what fortune gave. He would have brought me a mighty gift’.

Aunque las acciones de Faramir en realidad ayudaron en la batalla contra Sauron, Denethor opina de otra manera. Denigra de manera sistemática todos los actos de Faramir como perjudiciales para Gondor y que contribuyen a la caída del reino. Lo culpa directamente de los problemas que asolan Minas Tirith al no haberle traído el Anillo, que Denethor considera el arma definitiva para poder derrotar a Sauron. Despreciado por su padre y comparado en todo momento con Boromir, quien consiguió defender la ciudad fronteriza de Osgiliath ante el enemigo (mientras que bajo las órdenes de Faramir el enemigo la conquistó, al atacar en masa ante una defensa insuficiente), Faramir se compromete en una batalla perdida, intentando recuperar Osgiliath (*LOTR-RK*: 798):

‘But I will not yield the River and the Pelennor unfought -not if there’s a captain here who still has the courage to do his lord’s will’.

Then all were silent. But at length Faramir said: ‘I do not oppose your will, sire. Since you are robbed of Boromir, I will go and do what I can in his stead -if you command it’.

‘I do so,’ said Denethor.

‘Then farewell!’ said Faramir. ‘But if i should return, think better of me!’

‘That depends on the manner of your return,’ said Denethor.

No importa lo que haga o lo mucho que se esfuerce: Faramir no puede ganar el amor de su padre y, de esa manera, se ve distanciado de los demás debido a la falta de aprobación de Denethor.

De todos los miembros del Consejo de guerra presentes en ese momento, únicamente Gandalf le da a Faramir unas palabras de ánimo y esperanza mientras sale hacia su misión casi suicida, pidiéndole que no desperdicie su vida sin sentido, puesto que aún existe esperanza, y Faramir será una persona muy valiosa en la ciudad: ‘Do not throw your life away rashly or in bitterness,’ he said. ‘You will be needed here, for other things than war. Your father loves you, Faramir, and will remember it ere the end. Farewell!’ (*LOTR-RK*: 798-799). Aislado de su familia y elevado de sus conciudadanos debido a su estatus noble, Faramir se ve convertido en un marginado en su propio hogar. Esta situación provoca que gran parte de su sufrimiento se internalice, y de esa manera, lleno de amargura y tristeza, cabalga hacia el enfrentamiento con un enemigo abrumador que estará a punto de arrebatarse la vida.¹⁷⁰

En lugar de actuar como regente, Denethor se comportaba como si fuera el rey, incluso parece disponerse a dificultar el ascenso al trono del esperado heredero de Isildur, aun sabiendo que ese hecho se relaciona con el fin del poder de Sauron. Llega incluso a considerar que los valores caballerescos únicamente son apropiados para las épocas de esplendor (*LOTR-RK*: 794-795):

‘I know you well. Ever your desire is to appear lordly and generous as a king of old, gracious, gentle. That may well befit one of high race, if he sits in power and peace. But in desperate hours gentleness may be repaid with death’.

‘So be it,’ said Faramir.

‘So be it!’ cried Denethor. ‘But not with your death only, Lord Faramir: with the death also of your father, and of all your people, whom it is your part to protect now that Boromir is gone’.

En esta descripción podemos apreciar otra de las características del héroe marginado: posee un cierto grado de idealismo, además de un deseo de ser respetado y admirado por su inteligencia y pasión. Sin embargo, ha de estar siempre dominado por la opinión que su padre tiene de sí mismo, y de cómo deberían ser las cosas. La última acción de Denethor será la de retirarse a sus aposentos e intentar matar a su hijo Faramir en una pira funeraria para dar un glorioso final a la historia que siente que está a punto de terminar. No es capaz de encajar la derrota y prefiere el suicidio antes que contemplar el fin de su mundo.

Denethor desearía que Faramir fuera más como Boromir, y de esa manera, sus prioridades y las de su padre coincidieran. En realidad su objetivo sí es el mismo, el de lograr la supervivencia del

¹⁷⁰ Como se puede comprobar en la versión extendida en DVD de *The Return of the King*, escena 18: “Allegiance to Denethor”.

reino de Gondor, aunque lo que los diferencia es la manera que tiene cada uno acerca de cómo llevarlo a cabo. Tenemos a un personaje marcado por su padre, abatido por la muerte de su hijo favorito y que cree que su hijo sobreviviente, Faramir, le ha fallado al no traerle el Anillo Único cuando tuvo la oportunidad. Boromir era el guerrero fuerte, un líder nato, más parecido a su padre, mientras que Faramir es más introspectivo y espiritual. A pesar de la falta de fe y confianza en él que le demuestra su padre en cada momento, Faramir siente respeto y amor por su progenitor, y por ello no duda en cabalgar hacia una muerte casi segura para obtener su aprobación. Es un gesto heroico para conseguir una victoria improbable contra un enemigo imparable, pero también contra sus propias limitaciones, para, a través de su sufrimiento y su dolor como soldado, intentar ganar por fin el amor de su padre.

De esta manera, tenemos a un personaje que podría estar incluido en la categoría de los héroes épicos, pero que se ve marginado y aislado del mundo principalmente porque no es capaz de estar a la altura de las expectativas que su familia (en este caso, su padre) tiene sobre él. Esta es la razón por la que hemos decidido incluir a Faramir en la categoría de héroe marginado, puesto que sus inquietudes y sus preocupaciones están dirigidas a ideales más elevados y no se corresponden con la cultura orientada a la guerra predominante en Gondor.

3.5. El héroe en el siglo XXI

Una vez analizados, de forma más general, los conceptos de héroe y heroísmo, consideradas y sintetizadas las características y requisitos que debe reunir el personaje heroico, y concretado el estudio de los héroes en las obras de *The Hobbit* y *LOTR*, procede determinar la idea de héroe en el siglo XXI, a modo de conclusión de este capítulo.

Como ya sabemos, en todas las épocas han existido mitos heroicos, un reflejo o una inspiración que el hombre necesita para creer en la vida, en la esperanza y en la justicia. El mito es importante para el ser humano como interpreta Malinowski debido a que satisface necesidades religiosas, anhelos morales, sumisiones sociales, reivindicaciones e incluso requerimientos prácticos ya que el mito puede entenderse como un ingrediente vital de la civilización humana. “El mito cumple en la cultura primitiva una función indispensable: expresa, exalta y codifica las creencias; cuestiona y legitima la moralidad” (1993: 27). Ahora bien, cada sociedad tiene unas necesidades diferentes y conceptúa a sus héroes en función de éstas. En palabras de Durkheim “cada pueblo representa de cierta manera –que varía con el tiempo– a sus héroes históricos o legendarios y esas representaciones son conceptuales” (1982: 649). Siguiendo este mismo razonamiento, Antonio Baraybar nos da una premisa esencial: “cada cultura, cada civilización construye sus propios héroes atendiendo a nuevos estilos de vida y costumbres, convirtiéndose en una personificación de los elementos de la vida humana” (2013: 25).

Teniendo en cuenta la diferencia cronológica existente entre la publicación de la obra literaria y el estreno de las trilogías cinematográficas, y los cambios sociales que se han podido producir, en primer lugar, queremos determinar si hoy se mantiene la misma concepción de la figura del héroe que se tenía cuando se publicaron *The Hobbit* (1937) o *LOTR* (1954-1955). Indudablemente, la mentalidad del público receptor de las obras no es la misma, han cambiado gustos, estéticas, hobbies, tecnología, ha habido guerras, situaciones histórico-políticas que han cambiado el mundo y graves atentados que han cambiado la forma de ver las cosas. A pesar de todos estos cambios, las novelas escritas por Tolkien muestran a unos personajes nobles, que anteponen sus intereses al bien común, que por encima de todo se basan en unos valores clásicos que todo ser humano defendería y, además, todos albergan la esperanza del triunfo a través de la propia superación y el esfuerzo. Por lo tanto, estamos ante unas obras que tuvieron éxito cuando fueron estrenadas de forma sucesiva en los distintos países, con una muy buena acogida del público allá donde pudieron ver la luz. Hoy han tenido un nuevo impulso debido al estreno de las trilogías cinematográficas de Peter Jackson, y, aunque existen ligeras diferencias entre las originales literarias y las versiones de la gran pantalla, han vuelto a ser muy bien recibidas por parte del público. Podemos asegurar que en el futuro, seguirán teniendo esa buena acogida manteniéndose como un clásico de la literatura y, probablemente, del cine, debido a que la historia que se plantea en estas obras es coherente y está bien fundamentada. Además del texto de las mismas obras, existen gran cantidad de textos anexos que completan y complementan la narración principal, dando profundidad y credibilidad a los personajes y a las sociedades que pueblan la Tierra Media donde se desarrolla la historia. En ella intervienen sujetos perfectamente bien definidos, cada uno con su historia personal bien delimitada e interconectada con las de los demás. Asimismo, los valores que defienden son universales, defienden la vida y la libertad ante cualquier amenaza que pretenda atentar contra ellas, algo que, lamentablemente, siempre amenazará la vida real, la constante lucha entre las fuerzas del bien y el mal. Y, al igual que ocurría cuando fueron escritas las obras de Tolkien, y ha ocurrido a lo largo de la historia, el hombre necesita reflejar sus problemas y miedos en un mundo alternativo, bien sea para buscar soluciones, como medio de escape o como reflejo de esa realidad en el mundo de la fantasía. Si los valores que reúnen los personajes heroicos se mantienen clásicos y universales, éstos serán aceptados en el futuro.

Antonio Baraybar Fernández afirma que “Encontrar las claves que definen al héroe de los relatos contemporáneos, con los que se identifica el espectador y que configuran nuestra realidad cotidiana, es una forma de explorar, meditar y reflexionar sobre el hombre actual” (2013: 24). Nos hemos cuestionado si, en los relatos actuales, realmente existen personajes heroicos, o si ha cambiado tanto el concepto que antes se tenía del héroe, que se hace necesaria una reflexión acerca de la figura del héroe en el siglo XXI para concluir con la concreción de un nuevo concepto.

Además del clásico planteamiento de personajes generosos, alejados de todo egoísmo, que anteponen el bien común a sus propios intereses, entre cuyas prioridades se encuentra la defensa de los más débiles y que son capaces de sacrificarse por sus semejantes, el héroe tradicional representado en el siglo XXI no se mide únicamente por la acción que desarrolla el héroe, sino también por su moral y valores, así como sus habilidades, aptitudes y características. Así lo expresa Aguirre Romero (2012: 87), exponiendo que la doble dimensión de la acción y la moral:

es inseparable de la figura del héroe entendida como categoría ejemplar. La ficción no carece de sentido como ocurre con los acontecimientos de la vida, sino que es organización, “forma” (Gestalt), al servicio de una dimensión axiológica (valores). Supone un intento de dotar de sentido al mundo y a las acciones que en él ocurren.

Al preguntarnos qué es un héroe, al inicio de este capítulo, hemos definido las distintas concepciones que se han tenido del personaje durante la historia. Pero qué es un héroe para el ciudadano del siglo XXI, un lector o espectador que ha conocido una gran variedad de tipos de héroes y antihéroes. No es cierto que, para el hombre de hoy, no sean interesantes los héroes que defienden los valores clásicos. Todo depende de cómo se presente la historia. Si ésta se presenta de una forma excesivamente elemental, el lector o el espectador perderá interés. Un héroe clásico suele ser más lineal, el héroe actual, contemporáneo, es más profundo y complejo (González Cuesta, 2013). Ciertamente es, que el personaje se hace interesante a través de la imperfección, y por ello se le debe humanizar. Los poderes del héroe tienen, cada vez más, un carácter terrenal, propios de una persona común, y debido a esa semejanza con las personas “normales”, tal y como expresa Jordi Busquet (2012: 14), el ser humano se acaba reflejando en estos personajes heroicos. Para el público del siglo XXI, los héroes no dejan de ser hombres con alguna cualidad o habilidad extraordinaria que pone al servicio de otros cuando se le necesita. La imperfección de los héroes ya existía en antiguas historias del pasado. En ocasiones, el héroe podía presentar defectos de carácter, egocéntricos, irascibles, imperfecciones que en determinados momentos podían llevarles a la derrota acabando su historia de forma trágica. En todo caso, incluso mostrando sus imperfecciones, las historias del héroe guardaban unas lecciones morales sobre lo que había o no había que hacer.

A la compleja personalidad del héroe contemporáneo se le puede ver añadido el concepto de Jon Elster, filósofo y sociólogo noruego, referido a la idea del *yo múltiple*, en contra del clásico *yo unitario* de la mayoría de las historias heroicas tradicionales (1997 y 1998). Gil Calvo (2006: 100) explica que esta idea del yo múltiple cuenta con antecedentes en el mito del auriga de Platón, quien lo utiliza de forma metafórica en la figura de los caballos en relación con las múltiples pasiones de

sus yoes. Elster, afirma que el yo múltiple puede encontrarse desarrollado de diferentes formas. El *yo sucesivo*, donde evoluciona el yo niño, el yo adulto y el yo anciano. El *yo alternante*, que presenta una variación de un ciclo periódico. Suele mostrar una rutina de comportamiento de contrastes en relación a una misma persona en ambientes diferentes, hasta llegar al desdoblamiento de personalidad. Por último, Elster hace referencia al *yo dividido* en el que el personaje se ve obligado a tomar decisiones en su vida que le hacen elegir un tipo de vida determinado, excluyendo otras posibilidades de elección igualmente atractivas. Dicha elección puede llegar a tener consecuencias dramáticas para el personaje.

Otro aspecto que hace evidente la complejidad de los héroes del siglo XXI con respecto a los tradicionales, es que en la actualidad, despiertan más interés aquellas acciones llevadas a cabo por el desarrollo de las habilidades psíquicas del héroe, sobre las acciones puramente físicas más propias de los héroes clásicos. Ejemplos de héroes del siglo XXI son el doctor Gregory House o el detective Sherlock Holmes quienes, lejos del perfil violento y justiciero, mantienen un perfil psicológico y social similar, así como una personalidad temperamental en distintos grados (Peláez Paz, 2013). En esta línea que podríamos denominar de héroes psíquicos, se encuentra también Patrick Jane, personaje más conocido por el nombre que le da título a la serie de televisión en la que aparece: *El Mentalista*. Todos ellos son personajes muy trabajados, psíquicamente muy profundos. Y a pesar de causar admiración e interés, cometen errores y son perceptibles sus dudas, miedos e inseguridades.

El héroe del siglo XXI (incluso de finales del siglo XX), lleva asociada la necesidad de una búsqueda de identidad, y así lo expresan Mondelo y Cuadrado (2013: 2):

Esa búsqueda de identidad, que forma parte de la tarea que el héroe debe afrontar, implica a menudo enfrentarse a una identidad escindida, plasmada tanto en la figura del doble como en la némesis encarnada en un alter ego que manifiestan esas zonas ocultas que nos negamos a asumir como propias, reflejo de la complejidad que representan, tanto individual como socialmente.

A lo expuesto nosotros añadiríamos que esta constante búsqueda de la identidad se encuentra asociada a la tensión constante entre el bien y el mal, a la duda con respecto a la toma de decisiones para actuar ante determinadas situaciones, lo que se debe hacer y lo que está bien hacer, lo justo y lo correcto. Esto no es más que un reflejo de las dudas que se plantean todos los seres humanos a diario. Así Aguirre Romero afirma que “la vida heroica es descubrimiento de uno mismo” (2012: 94). Más adelante continúa diciendo que “el héroe ya no enseña. Ahora aprende -y nosotros con él- y su aprendizaje es el advenimiento de un conocimiento fulminante, una epifanía” (2012: 99).

El héroe tradicional no se plantea problemas sobre su identidad, tiene claros sus principios y sus lealtades. Su valentía es incuestionable y su sentido del deber y honor son innegables. En la actualidad, el héroe contemporáneo no ha perdido sus buenas aptitudes y habilidades, ni sus buenas intenciones al realizar sus intervenciones. Sin embargo, para humanizar más al personaje que pretende ser heroico se le atribuyen características irónicas, cínicas o nostálgicas, con el fin de hacerlo más interesante y creíble para el público. Además de credibilidad, esa humanización le aporta una cierta cercanía que permite que el espectador o el lector, se identifique con la figura del héroe. Como se explicaba en el capítulo 2 de este trabajo de investigación, la fantasía proporciona la ilusión de que otra realidad es posible, de que aun tenemos posibilidades de escapar de la cotidianidad y de sentir las aventuras que viven aquellos héroes con los que nos identificamos. Las historias nos permiten ver la realidad desde otra perspectiva distinta, por lo que necesitamos héroes que, aún poseyendo habilidades y atributos dignos de admiración, tengan ciertos rasgos humanos imperfectos, psíquicos y físicos. Personajes con cierto grado de vulnerabilidad que los aparta de la perfección poco creíble, carente de interés y alejada totalmente de nuestras posibilidades.

La cuestión, ahora, es conocer cuales deben ser los valores que defiende el héroe del siglo XXI. Así lo expresa también Jordi Busquet (2012: 13) “cada época fabrica sus propios ídolos, los cuales suscitan una gran admiración popular y se erigen como espejos de los valores dominantes de un tiempo” (2012: 13). “Si cada sociedad en cada momento va definiendo qué es un comportamiento heroico” (Mondelo, 2013: 10), se entiende que los valores por los que lucha el héroe pueden haber cambiado en las distintas etapas de la historia. Ante la cuestión de si, en la actualidad, el héroe del siglo XXI sigue manteniendo los mismos valores que los del héroe tradicional, en muchos casos, se observa que la complejidad del héroe contemporáneo se ve incrementada en la falta de referentes claros para su conducta y la valoración ética de su vida. Esta característica crea inseguridad en el personaje, y como consecuencia lo hace dudar a la hora de decidirse a realizar una actuación, lo que también puede ser utilizado por el creador para causar un efecto de sorpresa en el público ante las decisiones, inesperadas en algunos casos, que pueda tomar el héroe. La sensación de inestabilidad aporta realismo y credibilidad a las narraciones, el no poder adivinar el paso siguiente contribuye a incrementar el interés por los personajes y la historia. El héroe contemporáneo no es predecible, no tiene un trayecto ni identidad clara, lo que posibilita la realización de giros bruscos y cambios repentinos en el trazado del argumento, práctica muy habitual hoy tanto en la literatura, en el cine, como en las series de televisión. Antonio Sánchez-Escalonilla así lo expresa con la siguiente frase: “El héroe postmoderno, pragmático, tiende a protegerse y a servirse a sí mismo. Se trata de una moda cínica de finales del siglo XX que intenta diluir al héroe con el villano” (2001: 94). Esta ambigüedad y confusión es evidente, incluso, en las historias infantiles actuales, los villanos no son enteramente malvados, sino que en la narración se

encuentra una justificación para su vil comportamiento, bien por haber sido maltratados por la sociedad, por haber tenido una infancia complicada o por sufrir una enfermedad que lo obliga a un comportamiento hostil. En cualquier caso, el antagonista puede ser malo, perverso, infame o diabólico pero no es culpa suya y se obliga al público, de alguna manera, a ser indulgente y comprensivo con él. Ese carácter indefinido de los personajes lo expresa Lipovetsky (2000: 38):

En la era de lo espectacular, las antinomias duras, las de lo verdadero y lo falso, lo bello y lo feo, lo real y la ilusión, el sentido y el sinsentido se esfuman, los antagonistas se vuelven “flotantes”, se empieza a comprender, mal que les pese a nuestros metafísicos y antimetafísicos, que ya es posible vivir sin objetivo ni sentido, en secuencia-flash, y esto es nuevo.

Manteniendo este mismo planteamiento de un mundo confuso, Mondelo y Sánchez Trigos afirman que el héroe contemporáneo transmite una imagen de un “hombre en un mundo donde todos los sistemas de creencias se han venido abajo, incluidas las relaciones personales” (2012: 177). Muchas de las historias tratan sobre la reflexión de las inseguridades que acechan al hombre actual, hasta tal punto de que nadie, ni siquiera el héroe puede sentirse seguro ni en su propia casa, tampoco de sí mismo o de su propia identidad, como podemos ver en el caso de Jason Bourne en *The Bourne Identity*.

Las creaciones audiovisuales, entre las que se encuentran series de televisión, largometrajes y programas conocidos como “reality”, son una de las fuentes más influyentes en la sociedad en lo que a generación de estereotipos sobre la vida humana se refiere (González Cuesta, 2013: 67). Con una visión negativa sobre la transmisión de valores y los modelos de conducta que deben transmitir las historias de ficción, Mondelo y Cuadrado (2005) explican que mientras el héroe clásico desarrollaba sus aventuras de forma lineal, se enfrentaba a seres sobrenaturales, vivía aventuras en espacios desconocidos y ajenos a las experiencias comunes del espectador, en la actualidad el mundo del reality se desarrolla en espacios domésticos, cercanos al espectador, con problemas comunes, enfrentándose a seres cotidianos. El héroe clásico se vinculaba con una serie de valores que servían de ejemplo para la sociedad, mientras que los medios de comunicación domésticos, la televisión, nos muestran un modelo de conducta que no destaca por sus virtudes ni por cualidades extraordinarias dignas de ser imitadas. Antonio Baraybar Fernández (2013: 41) concluye en sus investigaciones que:

El fin último del héroe clásico es alcanzar el reconocimiento social para conseguir la inmortalidad, pero en nuestra época actual de exaltación del individualismo esto resulta incomprensible y vanidoso, dando paso a dos tipos de personajes. Por una parte, aquellos

insatisfechos con carencias emocionales, situación que les impide convertirse en modelos completos a seguir; por otra, héroes de gran simplicidad y sin atributos.

Consecuentemente, no se transmiten mensajes ejemplarizantes, ni se establece un marco de valores que sirva de guía para la sociedad. “Con el *reality* la épica desaparece. Lo que el *reality* nos ofrece cómodamente en el sillón de casa es la sensación de poder sobre la realidad” (2005: 639), lo que para muchos espectadores supone una recompensa suficientemente satisfactoria. En este sentido, Aguirre Romero considera que “la figura heroica está sujeta a una transformación, como una entidad dinámica que acaba demostrando su propia imposibilidad de existencia” (2012: 87).

La palabra héroe se ha desvirtuado hasta tal punto que es empleada para designar a cualquier persona que destaque en la consecución de algún objetivo que la sociedad del momento considere relevante, ampliando tanto el concepto de acto heroico que hoy carezca del valor original del término. De esta forma, ha sido empleada demasiadas veces para referirse a aquellos que han logrado algún triunfo de tipo deportivo e, incluso, artístico confundiendo el significado real del concepto de héroe para la sociedad actual. Tal y como afirman Moscoso y Pérez Flores: “Los ídolos deportivos son los héroes míticos de nuestros tiempos”. Sin embargo, la notoriedad del héroe deportivo actual va asociada al éxito profesional, que se compone tanto de mérito deportivo como de la gestión de su imagen personal (2012: 121-125):

(...) parece que la componente económica y mediática está desbancando a la estrictamente deportiva. Se está produciendo un trasvase del deportista que gana títulos al deportista que crea imagen, algo de lo que depende en buena medida el espacio ocupado en la pantalla de televisión, la onda de radio o las páginas de la prensa. Ello explica que encontremos a personas destacadas en el mundo del deporte que, sin necesidad de ser los mejores en sus respectivas disciplinas deportivas, o al menos no más brillantes que otros, han adquirido una enorme popularidad, convirtiéndose en auténticos mitos

Cierto es que los valores que transmite el deporte como la consecución de un objetivo propuesto a través del trabajo, el esfuerzo, la superación o la capacidad de sacrificio personal, son actitudes que bien pueden ser tomadas como ejemplo por la sociedad para continuar con su evolución. Sin embargo, el deportista no realiza su actividad con la intención de proteger a otros, no asume un riesgo de forma desinteresada. Al contrario, su esfuerzo, su capacidad de sacrificio es personal, pretende alcanzar un objetivo personal, para superar su propia marca y progresar en su desarrollo personal y profesional. Por lo tanto, en sentido estricto, teniendo en cuenta las

definiciones que se han dado de la figura de un héroe a lo largo de la historia, un deportista no puede ser conceptualizado como un héroe, aunque sí puede ser digno de admiración.

Vistas las últimas reflexiones, se confirma lo que afirma Aguirre Romero (2012: 96) al decir que:

La deriva estética producirá una separación entre dos concepciones de lo literario: unas indagaciones en una verdad dolorosa, por un lado, y las travesías por una falsificación social que crea héroes y los eleva como mecanismo de ocultación de esa misma verdad dolorosa, por otro. Se producirán una cultura popular y posteriormente de masas que serán los síntomas del progresivo deterioro de la función crítica que el arte novelesco había comprometido desde el radicalismo estético que se había planteado a finales del siglo XVIII. El arte volverá a ser ocultador de la realidad.

Muchos de los autores consultados observan una decadencia en la concepción de los héroes de las historias creadas en los últimos años. Hay quienes incluso afirman que el héroe clásico no tiene cabida en la sociedad actual, que no despierta interés, que no es lo que la sociedad necesita. Nunca se ha hallado la sociedad tan necesitada de modelos de conducta nobles, de héroes que la rescaten de la crisis de valores en la que está sumergida, mucho más grave que cualquier crisis de valores. Una sociedad que no cree en el esfuerzo, en la valentía, en la lealtad, en el deber, que se encuentra cada vez más bombardeada y debilitada por una serie de estereotipos dañinos para la convivencia, que no promueven ninguno de los valores imprescindibles para convertir a un grupo de individuos en una sociedad con posibilidades de evolucionar y prosperar como son la convivencia, el trabajo en equipo, el interés por la educación y la formación, etc. Aguirre Romero (2012: 100) propone que el concepto de héroe se puede entender en relación a la sociedad que lo concibe para admirarlo:

El héroe se puede entender como una propuesta unitaria cuando existe un grado de cohesión social suficiente como para poder asumirlo como tal. No es posible proponer coherencia en una sociedad que no la encuentra en su pensamiento o en su acción. Solo la racionalidad de la Ciencia ha sobrevivido aparentemente dentro de un universo cuántico, en el que la paradoja reina.

Sin embargo, la buena acogida social a nivel mundial demostrada por el enorme éxito de historias de ficción, bien concebidas y fundamentadas como es el caso de las obras objeto de nuestro

estudio, demuestra que buena parte de esta sociedad de principios del siglo XXI necesita creer y evadirse en la piel de héroes tradicionales. Estos héroes han de ser verosímiles, pero nos tienen que permitir mantener viva la esperanza de que existen héroes con valores nobles y puros. Mar Chicharro Merayo (2012:84) destaca entre las atribuciones más visibles de los héroes de los primeros años del siglo XXI el tesón, la voluntad, la humanidad, la honestidad o la eficacia. Teniendo en cuenta todas las aportaciones revisadas de los diferentes autores que han trabajado sobre este concepto, creemos que podemos aportar una interpretación descriptiva sobre la figura del héroe contemporáneo. El héroe del siglo XXI, necesitamos que sea un personaje generoso, que mantenga vivos los valores tan necesarios de sacrificio y desinterés, entre cuyas prioridades se encuentre la defensa de los más débiles. En él el público atenderá no sólo a su moral y valores, sino a sus habilidades, aptitudes y características, físicas y psíquicas. Tendrá que ser un personaje profundo, con el que nos sintamos identificados y, para conseguirlo, en algún momento el héroe deberá mostrar sus debilidades, miedos y dudas, porque nosotros también las tenemos y porque así podremos llegar a crearnos la ilusión de que en algún momento de nuestras vidas, cada uno de nosotros también podremos ser héroes. Porque de eso se trata, utilizamos el arte, bajo el formato literario o audiovisual, para crear una imagen ideal que no se produce en la realidad o, al menos, para buscar otro punto de vista desde el que observar la realidad que nos ha tocado vivir. Al igual que los personajes de ficción que tanto necesitamos, también nosotros tenemos momentos de generosidad y sacrificio, más o menos desinteresados, además de los evidentes errores que cometemos todos los días, pero eso también les sucede a los héroes actuales.

En definitiva, y porque creemos que no se debe mirar al futuro bajo una visión catastrofista, los héroes al estilo clásico siguen vigentes en la actualidad, cierto es que con algunas modificaciones de contraste que los pueden hacer más realistas e interesantes, pero la sociedad sigue necesitándolos, ya que son imprescindibles para que la sociedad pueda mantener la fe en la humanidad.

4. *THE LORD OF THE RINGS* EN LA CULTURA DE MASAS



4. *The Lord of the Rings* en la cultura de masas

En la sociedad actual, los medios de comunicación desarrollan un papel fundamental en la conformación de la percepción ciudadana del mundo. Es difícil vivir ajeno a la gran cantidad de producciones comerciales que continuamente se publicitan en todos los medios tecnológicos que habitualmente usamos en nuestra vida cotidiana. De forma casi imperceptible, nos condicionan ciertos estereotipos, conocemos los últimos estrenos cinematográficos, literarios o televisivos, incluso aquellos que no son de nuestro interés. En un trabajo académico sobre una obra de tan alta relevancia social, no sólo se pueden tener en cuenta las obras originales, literarias y cinematográficas, y sus precedentes, sino que es necesario conocer los efectos que provoca toda la industria que las rodea y que en muchas ocasiones tienen intereses comerciales, lo que comúnmente se conoce como “merchandising”. Estos materiales contribuyen a incrementar el culto de aquellos entusiastas que siguen de cerca todo aquello que tiene que ver con la elaboración de obras relacionadas con el tema de la Tierra Media y supone un condicionante que alimenta la creación de material tanto oficial como no oficial.

Tanto *The Hobbit* como *LOTR* cuentan con el reconocimiento de millones de personas en todo el mundo. Sin embargo, las producciones no se limitan a las novelas o a las adaptaciones cinematográficas más conocidas, y objeto de análisis en este trabajo, sino que además existen otros materiales no oficiales elaborados en distintos soportes. En este capítulo, se tratará el tema de cómo la cultura de masas ha absorbido las distintas manifestaciones del género fantástico, en concreto de las historias de la saga del Anillo, y las ha adaptado de muy diversas maneras. Particularmente, observaremos el concepto del héroe que tiene el público, claramente influenciado por la imagen desarrollada y ofrecida por Tolkien y Jackson en sus creaciones, al ser representado como protagonista de las distintas historias narradas por los fans y relacionadas en este capítulo. La visión de la figura del héroe desde la perspectiva del público, se evidencia en las producciones no oficiales y, aunque el propósito de nuestro trabajo no consiste en analizar estas producciones, se pretende reflejar una muestra de los materiales elaborados en diferentes formatos con el fin de dejar constancia de la transcendencia e influencia que han tenido las obras referentes a la saga del Anillo.

En este caso, la obra va más allá del vínculo tradicional existente entre el autor y un público meramente receptor, para convertirse en una relación en la que el público, y sobre todo los fans, toman un papel activo, siendo capaces de sumergirse en el mundo creado en las novelas, películas y series de televisión para revivirlas, caracterizarse de aquellos personajes con los que más se identifican, concibiendo contenidos nuevos, e incluso demandando la realización de secuelas o la publicación de material adicional dándoles un mayor trasfondo y perspectiva a sus historias. Tal y como los define Jenkins (2008: 135) “Fans are the most active segment of the media audience, one

that refuses to simply accept what they are given, but rather insists on the right to become full participants”. Teniendo en cuenta la facilidad que aportan internet y las redes sociales online, tanto para establecer relaciones entre los fans e intercambiar impresiones y conocimiento sobre temas de interés común, así como difundir los posibles materiales complementarios a las obras originales creados por ellos mismos, en la actualidad es necesario hacer mención al movimiento fan ya que se trata de una parte del público que mantiene viva y en constante desarrollo, la obra objeto de estudio en este trabajo. Jenkins señala que “the Web provides a powerful new distribution channel for amateur cultural production. Amateurs have been making home movies for decades; these movies are going public” (2008: 137). También lo refleja así Roig, al concretar que en la actualidad, existen infinidad de espacios dedicados a las comunidades y creadores de producciones relacionadas con el universo de los fans (2009:230). Entre los estudios más relevantes acerca de los fans, en orden de importancia, tenemos *Textual Poachers* (1992), de Henry Jenkins, *Adoring Audience* (1992) de Lisa A. Lewis, *Fan Cultures* (2002), de Matt Hills, *Enterprising Women* (1992), de Camille Bacon-Smith, y *Reading the Romance* (1984) de Janice Radway.

Los fans reclaman más historias de sus héroes preferidos. A menudo, como es el caso de Tolkien, se le pide al autor que complete las biografías de sus personajes y que amplíe algunos puntos del argumento, quizá utilizando el formato de los apéndices o de la narrativa breve. Sin embargo, si los fans no obtienen esta información adicional, la crean. Booker (2004: 263) comenta al respecto:

If the fans can't find this desired information in the canon of the novels, or the lengthy back story provided by Tolkien in appendices, or *The Silmarillion*, or in the twelve volumes of *The History of Middle-earth* edited and published by Tolkien's son Christopher, then someone will be writing about it soon, and posting that tale on the Internet. As extensive as Tolkien's descriptions of Middle-earth are, and as much as he delved into the histories of his peoples and their lands, there are still uncounted days, hinted-at participants, and enough barely mentioned events to fuel the imaginations of armies of follow-up authors.

Con motivaciones comerciales o meramente altruistas, la creación posterior de materiales relacionados con *The Hobbit* y *LOTR* ha tenido la intención de contribuir a desarrollar el mundo de la Tierra Media creado por Tolkien, aportando nuevos datos geográficos, personajes nuevos interactuando con personajes ya existentes, completar líneas argumentales secundarias sacadas de las historias publicadas en 1937 o en 1954-55 o, incluso, cambiar el punto de vista de la narración

de la historia original¹⁷¹. Así, en este capítulo, se observarán, en primer lugar, las adaptaciones y producciones realizadas por profesionales y empresas con fines principalmente comerciales, en donde se reflejarán aquellas obras más conocidas o destacadas, bien sea debido a su calidad o al mérito de haber contribuido a la difusión de la obra original de Tolkien al gran público. A continuación se realizará un breve análisis del movimiento fan y su relevancia en relación a la obra de la saga del Anillo, para continuar con las obras literarias y audiovisuales creadas por fans derivadas de la creación de Tolkien. Por último, es necesario atender a la percepción de la figura del héroe por parte del público, la cual se deduce de la observación de los diferentes materiales destacados en el capítulo y del tratamiento de los distintos héroes que aparecen en ellos, siguiendo la estética, el estilo o el tono que emplearon tanto J. R. R. Tolkien o Peter Jackson, en la mayoría de los casos.

4.1. Desarrollo, producción y divulgación de la saga del Anillo de J. R. R. Tolkien en la cultura de masas

El término cultura de masas es todavía hoy difícil de definir de forma exacta. El vocablo cultura hace referencia al entramado social que se crea con las costumbres, tradiciones y expresiones desarrolladas por una comunidad. El término masas puede tener multitud de acepciones, sin embargo en este caso debe entenderse como el significado que hace referencia a una multitud de gente, como un grupo social. Por lo tanto, se entiende el término cultura de masas como aquellas manifestaciones culturales que, por sus características o forma de producción, pueden ser consumidas por una gran cantidad de personas, caracterizándose principalmente por la multiculturalidad.

Esta cultura se opone a la tradicional cultura de elite, que suele estar dirigida a las clases privilegiadas. Hasta hace unos años, relativamente poco tiempo en términos históricos, la cultura estaba dirigida principalmente a la élite y no al gran público, a la masa (Gil González, 2008). Con el fenómeno de la cultura de masas, se tiende a unificar la separación que existía en tiempos pasados entre alta y baja cultura (Abruzzese, 2004: 190). Este autor señala:

La primera mitad del siglo XX fue la época de su consolidación estructural, debida al proceso de inclusión de las clases subalternas en la vida pública y la consiguiente

¹⁷¹ Como es el caso de la novela *El último anillo*, del escritor ruso Kiril Yeskov, y publicada por Alamut Ediciones (Madrid, 2008). En ella, se narra la historia de *LOTR*, pero desde el punto de vista de los orcos y hombres del sur, que formaban el bando enemigo en la obra de Tolkien. Partiendo de la idea de que la historia la escriben los vencedores, ofrece una perspectiva de la Guerra del Anillo, y de los hechos que condujeron a ella, desde el lado de los perdedores. Se realiza una crítica contra las visiones unilaterales de la historia, y de las imágenes en blanco y negro que retratan a un bando como poseedor de toda la perversidad, mientras que el otro bando es merecedor de una beatificación gloriosa.

extensión del consumo de información. Algunos leyeron en ese fenómeno el signo de la progresiva decadencia de la cultura. Otros vieron allí la señal de su democratización.

El concepto de cultura de masas fue posteriormente desarrollado a mediados del siglo XX e impulsado por la serie de acontecimientos que tuvieron lugar a nivel mundial tanto en el ámbito social como en el político. En general, se asocia la cultura de masas a la que surge bajo parámetros propios de una industria, cuya finalidad es el lucro y que está directamente dirigida a los consumidores. Por esta razón, se vale de herramientas como el marketing y la publicidad para alcanzar difusión y convertirse en un producto rentable.

La cultura de masas se sustenta sobre tres características clave: la sociedad de consumo, la cultura comercial y la publicidad. Está por tanto estrechamente unida al consumismo, ya que fomenta la adquisición de todo tipo de productos. El estudio del consumo de este tipo de productos populares se empezó tomando como un estudio de mercado para conocer los gustos culturales de determinados grupos de población, para pasar a convertirse en una especie de estrategia de comunidades o grupos que interpretan los contenidos culturales de manera independiente, creando muchas veces toda una subcultura apartada de los poderes mediáticos.

El cine es un medio de difusión cultural que atrae a un gran número de público, por lo que responde muy bien a la demanda de la cultura de masas. Tal y como afirma Vanina Papalini (2010: 452): “el cine se vuelve un ámbito particularmente apto para la preeminencia de los géneros fantásticos” debido al empleo de los efectos especiales que hoy son tecnología básica imprescindible para la realización de cualquier tipo de película. En el caso de las películas de género fantástico, los efectos especiales adquieren una singular relevancia y espectacularidad, por lo que atraen especialmente al gran público a las salas de cine, relegando la opción de futuras sesiones de visionado en DVD doméstico como una opción secundaria.

En concreto, la producción cinematográfica de *LOTR* ha superado los esfuerzos realizados en anteriores creaciones en cuanto al empleo de efectos especiales y al trabajo de producción realizado. Para compensar la simplificación del texto narrativo original, la técnica cinematográfica ofrecía maneras de preservar la sensación de complejidad del original, destacando el denso diseño aural y visual de un mundo representado con especial atención a los detalles. Los métodos que utilizó Peter Jackson para crear la Tierra Media en el cine fueron poco convencionales según los estándares de Hollywood. La calidad de los materiales utilizados fue inusualmente alta, puesto que se utilizó la mano de obra de artesanos especializados, lo que hizo que los costes aumentaran (Thompson, 2007: 75-96).

El historiador de cine David Bordwell ha sugerido que el cine moderno ha desarrollado un acercamiento llamado “worldbuilding” (creación de mundos), a través del cual los cineastas pretenden crear un ambiente rico y totalmente amueblado donde pueda transcurrir la acción. Señala el inicio de esta tendencia en 1968, con *2001, Una odisea del espacio* (2001: *A Space Odyssey*, Stanley Kubrick) con sus objetos futuristas con marcas reales y su descripción de las condiciones de vida en gravedad cero, con un realismo cuidadoso. En *Alien* (Ridley Scott, 1979) se llevó esta idea más allá representando comidas y fallos de funcionamiento del equipo en una nave espacial de carga vieja y destartada. *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Todos los hombres del presidente* (*All the President's Men*, Alan J. Pakula, 1976) y *Gladiator* (Ridley Scott, 2000) comparten una propensión a saturar los escenarios de detalles, con la finalidad de crear autenticidad, ya sea fantástica o histórica¹⁷².

Las sagas de *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1978)¹⁷³ y *Star Trek*,¹⁷⁴ sin embargo, profundizaron en el concepto de la construcción de mundos complejos partiendo de cero. El universo *Star Trek* abarca numerosas series de televisión, películas y libros, y George Lucas publicó un cómic y una novelización de *La guerra de las galaxias* incluso antes de haber estrenado la primera película, a las que siguieron series de animación y una extensa colección de novelas y guías. Las franquicias se prestan a la creación detallada de mundos imaginarios, puesto que la longitud de la historia y la amplitud del material secundario que se origina a partir de la misma, hacen que sea factible la exploración del mundo creado de una manera más definida.

La Tierra Media imaginada por Tolkien es el epitome de los mundos creados en la fantasía tradicional mundial. En mil páginas, el autor fue increíblemente preciso en su descripción de las diferentes razas, culturas, y localizaciones geográficas del continente. Asimismo, Tolkien escribió un volumen añadido de apéndices para incorporar toda aquella información que no se podía incluir en el transcurso de la trama. A pesar de las exigencias de la editorial Allen & Unwin para que estos apéndices se redujeran lo suficiente como para poder ser incluidos como un anexo en el tercer

¹⁷² Para más información acerca de la saturación como método de conseguir una mayor credibilidad histórica o de ambientación, ver Bordwell, 2006: 59.

¹⁷³ La saga de *La guerra de las galaxias* consta de dos trilogías, y consta de las siguientes películas: *Star Wars: Episode IV - A New Hope* (1977), *Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back* (1980), *Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi* (1983), *Star Wars: Episode I - The Phantom Menace* (1999), *Star Wars: Episode II - Attack of the Clones* (2002), *Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith* (2005), y la inminente *Star Wars: Episode VII: The Force Awakens* (diciembre de 2015).

¹⁷⁴ El universo de *Star Trek* abarca desde la serie original (1966 - 1969) hasta la última película, estrenada en 2013. La franquicia comprende, además de la original, las series *Star Trek: The Animated Series* (1973-74), *Star Trek: The Next Generation* (1987-1994), *Star Trek: Deep Space Nine* (1993-1999), *Star Trek: Voyager* (1995-2001) y *Star Trek: Enterprise* (2001-2005). Además, consta de una serie de películas que todavía hoy continúa: *Star Trek: The Motion Picture* (1979), *Star Trek II: The Wrath of Khan* (1982), *Star Trek III: The Search for Spock* (1984), *Star Trek IV: The Voyage Home* (1986), *Star Trek V: The Final Frontier* (1989), *Star Trek VI: The Undiscovered Country* (1991), *Star Trek: Generations* (1994), *Star Trek: First Contact* (1996), *Star Trek: Insurrection* (1998), *Star Trek: Nemesis* (2002), *Star Trek* (2009), *Star Trek Into Darkness* (2013), con una nueva entrega prevista para 2016.

volumen, estos aportan cronologías y genealogías de los hobbits más relevantes; una breve historia de los reinos de Gondor, Rohan y los Enanos; una compleja explicación de los diferentes calendarios utilizados en la novela; y los detalles de la relación de Aragorn y Arwen, tanto pasada como futura (de donde se sacó el material para expandir el papel de la elfa en la película).

En el texto principal, Tolkien menciona nombres de plantas y árboles ficticios, además de una descripción detallada de los paisajes y la creación de los idiomas para los diferentes pueblos: Sindarin para los Elfos; Quenya, el equivalente del latín para los Elfos de cual deriva el Sindarin; Khuzdul para los Enanos; la lengua de los Orcos; de los Ents y, por último, la Lengua Negra de Mordor. La novela es presentada como un documento antiguo escrito por los hobbits, siendo el propio Tolkien un mero traductor. Desde la publicación de la novela a mediados de la década de 1950, Tolkien trató a su mundo imaginario como tema de estudio histórico, escribiendo extensos artículos explicando más acerca de los Magos, los nombres de los personajes, la historia de Galadriel y Celeborn, todo presentado como si fueran nuevas traducciones de su propia investigación académica sobre un lugar que existiera en el mundo primario. Había una demanda real de este material: los fans a menudo le escribían a Tolkien haciéndole interminables preguntas. La respuesta del escritor a uno de ellos explicaba por qué un nuevo volumen suplementario sería imposible (*Letters*: 248):

But the problems... which the extra volume will set, will seem clear if I tell you that while many like you demand maps, others wish for *geological* indications rather than places; many want Elvish grammars, phonologies, and specimens; some want metrics and prosodies -not only of the brief specimens, but of the "translated" verses in less familiar modes, such as those written in the strictest form of Anglo-Saxon alliterative verse... Musicians want tunes, and musical notation; archaeologists want ceramics and metallurgy. Botanists want a more accurate description of the *mallorn*, of *elanor*, *niphredil*, *alfirin*, *mallos*, and *ymbelmyne*; and historians want more details about the social and political structure of Gondor; general enquirers want more informations about the Wainriders, the Harad, Dwarvish origins, the Dead Men, the Beornings, and the missing two wizards (out of five). It will be a big volume, even if I attend to the things revealed to my limited understanding!

Además de todo este material, Tolkien realizó numerosas ilustraciones de plantas, telas y diseños heráldicos. Dejó múltiples versiones de borradores relatando la historia completa de

Arda¹⁷⁵, la parte del mundo que comprende la Tierra Media, Valinor, y el mar que los separa, y que forma parte de un ‘planeta’ llamado Eä. Todos estos escritos fueron publicados de manera póstuma por su hijo Christopher bajo el título *The Silmarillion* (1977), quien además recopiló gran cantidad de volúmenes de referencia creados a partir de los numerosos cuadernos de notas de su padre. Este material es estudiado en profundidad y de manera muy seria por los fans, y Peter Jackson y los guionistas de las películas estaban decididos a acercarse al proyecto de la misma manera. Querían que la película fuera historia, más que fantasía.¹⁷⁶

El diseño de *LOTR* es detallado hasta un punto que supera a la mayoría de las películas de Hollywood. Sólo las secuencias iniciales de *Blade Runner* alcanzan un grado de detallismo semejante, aunque la película no mantiene la misma densidad de elementos durante su desarrollo, ni crea el extenso retrato de culturas múltiples que le da a *LOTR* su toque distintivo. El diseño cuidadoso e imaginativo de la versión cinematográfica es lo que probablemente ha hecho que un enorme número de fans se vieran atraídos hacia la película y estuvieran más predispuestos a perdonar o soslayar algunos de los cambios en el argumento. Este proceso comenzó mucho antes del estreno de las películas, mediante trailers, revistas, documentales y making-of que fueron poco a poco revelando detalles de lo que sería el resultado final.

Según explican Peter Jackson y Philippa Boyens,¹⁷⁷ se tomaron dos importantes decisiones desde el inicio del proyecto que orientaron todo el trabajo de los diseñadores. En primer lugar, la película se mantendría fiel al planteamiento de Tolkien de tratar la historia como una crónica y no como una fantasía. Esto se consiguió gracias al esfuerzo que realizaron los diseñadores a la hora de diferenciar las distintas culturas e intentar darles un trasfondo, una profundidad histórica a cada una de ellas, a través de restos arqueológicos, tradiciones, lenguas y demás. Del mismo modo, los diseñadores intentaron mantener a todas las criaturas en un plano realista, dentro de los principios físicos y anatómicos del mundo real. Jackson y su equipo desarrollaron un programa informático que les permitía añadir musculatura a los esqueletos de los seres imaginarios (como el troll de las cavernas), y que se movieran de manera realista durante las diferentes escenas, así como unas alas lo

¹⁷⁵ Tolkien escribía en sus cartas que Arda -la parte del mundo en la que se desarrollan los acontecimientos de *The Silmarillion*, *The Hobbit* y *LOTR* y que comprende la Tierra Media, Valinor y el mar que los separa- es una representación de la Tierra, ubicada en un tiempo ficticio. El origen de este término puede estar inspirado en la palabra “Tierra” en las lenguas germánicas: en afrikaans, Aarde; en alemán, Erde; o en inglés, Earth. De esta manera puede ser que se considerara ‘Arda’ como la fuente prehistórica ficticia de las palabras que se refieren a la Tierra o el mundo en las lenguas que se desarrollaron posteriormente (Tolkien, 1981: 283, 285, 417, 447).

¹⁷⁶ Para más información acerca de esta intención de crear un entorno creíble en el que enmarcar la historia, ver Hayes, Laura, en la página web *Infoplease* (ver bibliografía).

¹⁷⁷ Como explican Peter Jackson y Philippa Boyens, la guionista de la trilogía de *LOTR* en los Apéndices de la edición extendida del DVD de *La comunidad del Anillo* (2001): *Del libro a la pantalla*, y de *Las dos Torres* (2002): *Del libro al guión: Descubriendo la historia*.

suficientemente grandes para las monturas de los Nazgûl, como para que fuera creíble que podían levantar su propio peso del suelo y volar de manera natural.

La segunda decisión consistió en manufacturar todos los objetos a partir de cero. Se contrató a todo tipo de artesanos neozelandeses para la elaboración de los mas variados objetos: sopladores de vidrio para las copas o toneleros que utilizaron procedimientos tradicionales para la construcción de barriles. Jonathan Campbell, un escultor y artesano del bronce contratado para trabajar en las armas y armaduras de la película, comentaba la calidad y el cuidado en los detalles que había en toda la producción: “They had a specialist swordsmith from England come in to make the swords in exactly the way they would have been made in ancient times, and they reverted back to crafting methods that hadn’t been used for centuries just to create that authenticity” (Curin-Birch, 2003: 14-17).

En definitiva, casi todos los 48.000 objetos que se crearon para la película fueron fabricados como si fueran a ser usados en el mundo real, no simplemente para crear la ilusión en una película. Las únicas excepciones que fueron realizadas en materiales más ligeros corresponden a algunas partes de las armaduras y la mayor parte de las armas, que resultaban demasiado pesadas y peligrosas para hacerlas de acero. Las cotas de malla pesaban mucho menos al estar confeccionadas con anillas cortadas de tubos de PVC. Otro ejemplo se refiere a la madera: si bien hay muchas maneras de imitar la madera de manera convincente en el cine, sin embargo, con el fin de lograr un efecto totalmente realista, el trono del rey Théoden está realizado de roble macizo, profusamente tallado y acabado y otras piezas menores fueron tratadas con igual esmero. El departamento de vestuario que trabajaba con el cuero contaba con 35 empleados. El encargado era un maestro peletero de tercera generación cuyo padre había ayudado en la construcción del carruaje de estado para la coronación de Elizabeth II. Incluso se llegó al extremo de construir una forja para fabricar las armas y armaduras en la sede de Weta Workshop, la compañía encargada de diseñar y construir los accesorios y objetos que aparecen en pantalla (Lobard, 2004: 46).

En definitiva, objetos que en el mundo real serían productos de lujo realizados por encargo fueron fabricados artesanalmente con todo esmero para aparecer en una película. Las producciones de Hollywood no suelen operar de este modo, aunque de vez en cuando se enfatiza en la publicidad de una película que el vestuario ha sido realizado por un diseñador de moda famoso, o que el suelo de un decorado está hecho con mármol traído especialmente de Italia. Pero este esmero se limita solamente a aquellos objetos principales que resultarán más obvios a la vista del espectador.

Los principios de un mundo imaginario realizado con detalle necesitan que estos objetos tan valiosos y creados con tanto cuidado sean registrados por la audiencia sin ser explícitamente percibidos (Thompson, 2009: 92). Todos los detalles ayudan a crear una textura de fondo que hace que cada habitación, cada lugar, parezca más real, como si hubiera sido utilizado durante años.

Algunos objetos no se perciben claramente porque forman parte del desorden al fondo de las escenas; el estudio de Saruman, por ejemplo, está repleto de libros, material de experimentos pseudocientíficos y rollos de manuscritos. Un vistazo de cerca al espacio que habita este personaje nos ayuda a distinguir objetos individuales como huesos y un gran frasco de cristal, pero el resto es demasiado indistinto como para ser detectado por el espectador durante el visionado de la película en la sala de cine. Todos estos objetos, cuando son presentados en una exposición, hacen dudar al público de si realmente aparecían en la película, pues formaban parte de un conjunto variado de objetos. Sin embargo, cada uno de ellos ha sido manufacturado como si hubiera sido objeto de un primer plano. De esta manera, con el exceso de detalles cuidados se consigue transmitir al espectador en primer lugar, el hecho de que se ha creado un mundo físico en el que se ha prestado tanta atención al detalle como merecen las detalladísimas descripciones que Tolkien realiza en la novela original. En segundo lugar, la profusión de elementos únicos y el cuidado a la hora de realizar todos los elementos que aparecen en pantalla, proporciona una gran sensación de verosimilitud, incluso en una historia del género fantástico, haciendo que sea creíble. Con esta atención al detalle, se cumple el deseo de Peter Jackson de crear un mundo real que puede ser considerado como historia, más que como fantasía.

Otros elementos son claramente visibles, y no pasan desapercibidos como parte de una escena saturada con objetos, aunque son pequeños y discretos. El actor Karl Urban (que interpreta a Éomer) relataba lo fácil que era meterse dentro del personaje una vez que el vestuario y demás elementos de escena estaban colocados (en Madsen, 2003: 35):

There are engravings on my helmet that say in Rohirric, 'This helmet belongs to Éomer, son of Éomund -may he ride forth with valor'. It was just incredible. Individually handcrafted rivets in my armor -instead of doing a generic dome- not two rivets were the same. They are like museum pieces.

Algunos objetos no son tan evidentes con un primer vistazo y requieren algún tipo de conocimiento especializado por parte de los fans, como las flechas en espiral de Lothlórien. En el número de Abril de 2004 de la revista "*Lord of the Rings*" *Fan Club Official Movie Magazine*, disponible únicamente para socios, Atkinson (2004: 55) explicaba este hecho:

The flights are goose-feather and are spiraled around the shaft of the arrow. When an arrow is fired with a spiraling flight, it makes the arrow go much more accurately, and the elves have discovered this. We suggested that [the rest] of Middle-earth hadn't yet

discovered this technology. It's a tiny detail that no one will ever see, but it's all there for the taking for people who are interested!

Algunos elementos del diseño de la película solamente son inteligibles para los fans más devotos de Tolkien. Grant Major decidió utilizar runas enanas en la Cámara de Mazarbul, usando textos reales de la historia de los Enanos tal y como aparecen en los Apéndices de *LOTR*, como una manera de darle mayor credibilidad a un escenario:

Balin's tomb was a hall of records for the Dwarvish culture that lived underneath the ground there, and the hall of records being written by stone craftsmen and all that sort of stuff, was largely chiseled into the walls. Of course it was all in Dwarvish, so 99 out of a hundred people wouldn't be able to read Dwarvish -or probably even 999 out of a thousand. But for those people who could, I wrote specific parts of the dwarvish history, which I learned from the book, that was then translated into dwarvish (Smith, 2003: 50-52).

Este trabajo recayó sobre David Salo, acreditado como el “lingüista de Tolkien”, quien preparó los pasajes de runas que se usarían en el rodaje.¹⁷⁸ Estas contribuciones pueden ser consideradas “sobrediseño”. Toda la película podría haber sido hecha en inglés, pero Peter Jackson decidió incluir ejemplos de las lenguas inventadas por Tolkien como una manera de incorporar más diversidad y a la vez realismo en el resultado final (Thompson, 2007: 95). David Salo tradujo diálogos y poemas escritos en inglés por los guionistas Fran Walsh y Philippa Boyens, además de crear él mismo algunos textos como las inscripciones en las espadas de los personajes principales, la invocación a la tormenta que hace Saruman en Quenya, y el lamento de Éowyn en el funeral de Théodred que se puede ver en la edición extendida de *Las Dos Torres (The Two Towers)*, en Inglés antiguo, e inspirado por los lamentos que aparecen en *Beowulf*. Aunque prácticamente ningún espectador sería capaz de interpretar -o ver con claridad- las inscripciones en las espadas, o entender la letra en Khuzdul durante la batalla de Moria, los cineastas recurrieron a medidas extraordinarias para incorporar algo de las bases lingüísticas que Tolkien consideraba tan centrales en su obra.

Antes de su adaptación cinematográfica la historia de *LOTR* ya tenía numerosos seguidores, fans o admiradores surgidos a raíz de la obra literaria de J. R. R. Tolkien, que podían saciar su

¹⁷⁸ Como se puede comprobar en la página web de la Elvish Linguistic Fellowship (ver bibliografía). Es interesante destacar que el mismo David Salo realizó también inscripciones en diversas variedades de élfico.

anhelo de tener más información acerca de la Tierra Media con gran cantidad de material añadido gracias a los escritos de Christopher Tolkien, así como poder disfrutar, o no, de adaptaciones de la obra a diferentes formatos como son el cómic, el cine de animación, la radio y otras producciones. No obstante, la contribución cinematográfica de Peter Jackson, sus esfuerzos en mantenerse fiel a muchas de las descripciones de lugares, razas, pueblos, lenguas y hasta los más mínimos detalles que conforman la ambientación de cada una de las escenas, ha supuesto un aumento del número de fans, seguidores y admiradores de la Tierra Media. El director neozalendés ha hecho llegar el mundo creado por Tolkien a un gran público que disfruta de la historia que, previamente al estreno de la película, no había mostrado interés por las sagas literarias originales.

Se trata de una narración cinematográfica magnífica en todos los sentidos, gracias a la alta calidad de producción y adaptación, aunque es cierto que también tiene detractores. Sin embargo, es tal la afición que genera, que sus entusiastas se muestran deseosos de contribuir, en la medida de sus posibilidades, al universo de la Tierra Media con la creación de materiales en diferentes formatos, literarios y audiovisuales. Esto es algo que Tolkien ha facilitado, debido a la gran cantidad de material extra que explica el mundo de la Tierra Media, y que sirve de constante inspiración a sus más fieles seguidores. Exploraremos a continuación la producción tanto literaria como audiovisual que se ha realizado acerca de la obra de Tolkien, presentando en primer lugar aquella realizada con fines comerciales por cadenas televisivas, estudios de cine o emisoras de radio, para pasar a continuación a señalar la producción de los seguidores de la obra de Tolkien, que también están presentes en múltiples medios.

4.2. Adaptaciones literarias y audiovisuales de la saga del Anillo de J. R. R. Tolkien

4.2.1. Literatura

Originariamente, Tolkien había pretendido publicar *The Silmarillion* junto con *LOTR*, aunque falleció sin haberlo podido hacer. Por ello, en los años posteriores a la muerte de J. R. R. Tolkien, ocurrida el 2 de septiembre de 1973, su hijo Christopher completó y reorganizó gran parte del material literario que su padre había dejado escrito e incompleto. Profundo conocedor de los escritos y de la obra de su padre, Christopher había sido parte de la audiencia crítica de la ficción de su padre desde muy joven, llegando a participar en los debates literarios de los *Inklings*¹⁷⁹. Él mismo se asignó la tarea de interpretar los confusos mapas de la Tierra Media, con el fin de editarlos y crear las versiones definitivas de los mismos mostradas en los libros. Christopher se embarcó en la

¹⁷⁹ Un grupo de debate literario formado por académicos y escritores británicos vinculados a la Universidad de Oxford, en su mayoría de creencias cristianas, que se reunía en diferentes pubs de Oxford entre 1930 y 1960. Se trataba de un grupo de entusiastas de la literatura que ponderaban el valor de la narrativa de ficción y que impulsaban el género fantástico. Entre sus miembros se encuentran nombres tan destacados como Owen Barfield, J. A. W. Bennett, Lord David Cecil, Nevill Coghill, Hugo Dyson, Adam Fox, Roger Lancelyn Green, Robert Harvard, C. S. Lewis, Warren Lewis (hermano mayor de C. S. Lewis), J. R. R. Tolkien, Christopher Tolkien o Charles Williams.

gran tarea que suponía la organización de todas las notas de su padre, algunas escritas en viejos recortes de papel, borradores o manuscritos difícilmente legibles. En ciertos casos los nombres de los personajes cambiaban continuamente entre el inicio y el fin del mismo texto, por lo que descifrar estos escritos fue una ardua tarea y probablemente sólo alguien con la suficiente cercanía al autor, con un conocimiento tan profundo de la evolución de las historias, podía conseguir que todo tuviese sentido. De esta forma, obras como *The Silmarillion* (1977), los *Cuentos inconclusos de Númenor y la Tierra Media* (*Unfinished Tales of Númenor and Middle-earth*, 1980), los doce volúmenes de *La historia de la Tierra Media* (*The History of Middle-earth*, 1983 -1996) o *Los Hijos de Húrin* (*The Sons of Húrin*, 2007) pudieron ser finalmente publicadas.

Muchos autores han encontrado su fuente de inspiración en el trabajo de J. R. R. Tolkien. Sin embargo pocos han podido llegar a ver terminados y publicados sus proyectos para que fuesen autorizados y no contraviniesen los derechos de autor que salvaguarda la Tolkien Estate Society.

Una aportación digna de ser destacada es el libro del biólogo y paleontólogo ruso Kiril Yeskov, publicado en 1999 en Rusia, y en España en el año 2004 en Bibliópolis y titulado *El último anillo* (*Poslednii koltsenosets*). La acción se sitúa poco después de la conclusión de la Guerra del Anillo, la contienda que concluye las aventuras contadas en *LOTR*. La contribución de Kiril Yeskov se basa en la visión del final de la historia desde el punto de vista de los vencidos, Orcos, trolls y aquellas criaturas que lucharon del lado del Señor Oscuro, Sauron. Terminada la guerra, el pueblo orco, amante de la paz, científico e industrial, se ve azotado por elfos y hombres que buscan su exterminio total. Pero de una situación crítica de postguerra resurge una posibilidad de esperanza y, si la misión que se encomienda a los protagonistas, un orco, el teniente Tserleg, y un troll, el oficial médico Haladdin, tiene éxito, el destino de los vencidos puede cambiar existiendo una oportunidad para la venganza orca. Se trata de una aportación muy interesante al texto original de J. R. R. Tolkien, aunque no son obras comparables. En lo referente a lo narrativo, no se mantiene el mismo ritmo, ni los personajes son descritos con el trasfondo al que nos tiene acostumbrados Tolkien. También se aleja en lo referente a la acción, ya que *LOTR* es una novela de aventuras y, sin embargo, *El último anillo* se asemeja más a una novela de espías.

4.2.2. Cómic

Los trabajos de Tolkien han llegado a millones de personas en todo el mundo. Pero su público no se limita a los lectores de las novelas, como ya se ha visto hasta ahora. Además de la

adaptación cinematográfica más conocida y objeto de análisis en esta tesis¹⁸⁰ ha habido adaptaciones previas en otros medios.

Existe una versión en cómic (figura 19) basada en la película de Ralph Bakshi, escrita por el italiano Nicola Cuti e ilustrada por el español Luís Bermejo, publicada en tres volúmenes en los años 1979, 1980 y 1981 en distintos países europeos. No es fácil encontrar información sobre cuando o cómo fueron publicados estos cómics, ya que no hay mucho escrito sobre ellos. En los Estados Unidos estas obras no se pudieron publicar debido a un problema con los derechos de autor.



Figura 19. Portada ilustrada por Luís Bermejo en la edición de 1979. Fuente: www.comicvine.com.

El cómic de *The Hobbit* (figura 20), que data de 1989, fue editado por la desaparecida Eclipse Cómics en una serie de tres números y posteriormente fueron recopilados en 1990 en un único volumen. En 2001 fue reimpreso por Del Rey Books (una editorial subsidiaria de Random House) con nueva portada, y 32 páginas nuevas. Posteriormente se publicó una edición revisada en 2006 y, coincidiendo con el estreno de la trilogía cinematográfica de *The Hobbit*, se publicó una nueva edición con seis nuevas páginas el 12 de septiembre de 2012. En la creación de esta novela gráfica trabajaron como guionistas Charles “Chuck” Dixon junto a Sean Deming, acompañados por los dibujos de David T. Wenzel. Las versiones en español fueron publicadas por Norma Editorial en los años 1991, 2001 y 2012.

La versión ilustrada de *The Hobbit* es una adaptación muy fiel a la obra original que recorre con minuciosidad todos los episodios de la novela escrita por J. R. R. Tolkien. Lo más criticado de

¹⁸⁰ *The Lord of the Rings* (*The Fellowship of the Ring*, 2001, *The Two Towers*, 2002, y *The Return of the King*, 2003), además de la posterior trilogía cinematográfica *The Hobbit* (*An Unexpected Journey*, 2012, *The Desolation of Smaug*, 2013, y *The Battle of the Five Armies*, 2014).

esta adaptación es esa estricta fidelidad que provoca que las viñetas de Wenzel se recarguen de texto explicativo y cuadros de diálogos, saturando los dibujos con el texto narrativo hasta el punto que parece un cuento ilustrado.

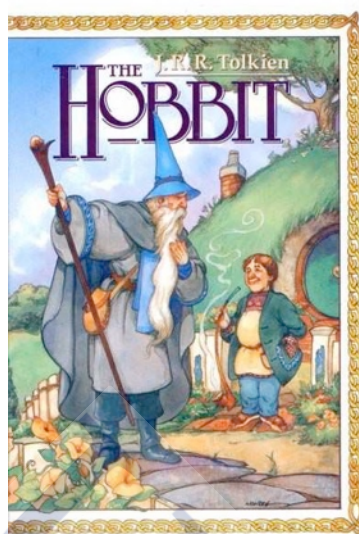


Figura 20. Portada ilustrada de Peter Wenzel en Agosto de 1989. Fuente: tolkienlibrary.com.

La Era Tolkien (figura 21) de Greg y Tim Hildebrandt publicada por Norma Editorial en 2002, son 132 páginas fruto de la historia contenida en *LOTR*. Esta supone la primera incursión de los hermanos Hildebrandt en el mundo de la Tierra Media. En la actualidad, se trata de una edición descatalogada.

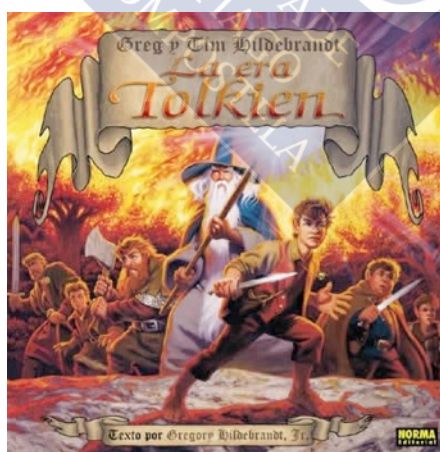


Figura 21. Portada de *La Era Tolkien*. Fuente: www.stockplay.es.

The True Lord of the Rings (figura 22), está publicado por Bluewater Productions en mayo de 2012, y por Ave Fénix en 2013. Se trata de un cómic de 28 páginas escrito por Brian McCarthy y Michael Lent, con imágenes de Luis Chichón. Al igual que ocurre con otras expresiones artísticas

analizadas en este capítulo, también se pueden encontrar cómics cuyo contenido desarrolla los aspectos más relevantes de la vida del creador de la Tierra Media. En este caso, J. R. R. Tolkien es el protagonista de este cómic en el que imagina un mundo en el que conviven magos, orcos y hobbits, entre otros personajes que le inspirarían para crear diferentes aspectos característicos de sus novelas más conocidas.



Figura 22. Portada de Hyunsang Michael Cho. Fuente: www.forbiddenplanet.com.

4.2.3. Series de TV

Hobitit es una serie emitida en 1993 y basada en los acontecimientos narrados en *LOTR* (figura 23). Escrita y dirigida por Timo Torikka, producida por Olof Qvickström, la serie está compuesta por nueve episodios de 30 minutos, en los que un anciano Sam narra sus aventuras a unos jóvenes hobbits. Salvo una retrospección sobre el encuentro de Bilbo y Gollum, no se utilizan contenidos de la novela *The Hobbit*.



Figura 23. Imagen de cabecera de la serie *Hobitit*. Fuente: youtube.com.

4.2.4. Películas

Las creaciones más populares llevadas a la gran pantalla son, hasta el momento, la trilogía de *El señor de los anillos: La comunidad del anillo* (*The Fellowship of the Ring*, 2001), *Las dos torres* (*The Two Towers*, 2002) y *El retorno del rey* (*The Return of the King*, 2003), además de la trilogía posterior basada en *El Hobbit: Un viaje inesperado* (*An Unexpected Journey*, 2012), *La desolación de Smaug* (*The Desolation of Smaug*, 2013) y *La batalla de los cinco ejércitos* (*The Battle of the Five Armies*, 2014).

Sin embargo, previamente se realizó *The Hobbit*, una película estadounidense para televisión que fue estrenada el 27 de noviembre de 1977 por la NBC. Esta obra fue dirigida y producida por Jules Bass y Arthur Rankin Jr.

Ralph Bakshi dirigió una película de animación en el año 1978 (figura 24). Existía una cierta incertidumbre por parte del público debido a alguna de las películas que el director, Ralph Bakshi, había realizado con anterioridad: *Fritz el gato* (*Fritz the Cat*, 1972), que había sido catalogada como película de cine X (Wright, 2004: 38), aunque se le otorgó un voto de confianza debido a la expectación que suponía que se llevara *LOTR* a la gran pantalla. Se trata de una adaptación del primer tomo de la novela, *La comunidad del Anillo* y gran parte del segundo, *Las dos torres*. Se había proyectado continuar con una segunda parte en la que se continuaría con la adaptación del final de *El retorno del rey*, pero nunca llegó a realizarse. A pesar del éxito de recaudación, la crítica no fue uniforme, lo cual no animó a los productores a continuar con la financiación de la segunda parte del proyecto. El largometraje utiliza la técnica del rotoscopio, en la que las escenas son filmadas con personas reales sobre un fondo neutro para, a continuación, copiarlas al celuloide como si se tratase de animación. El estudio utilizó la mayor parte del presupuesto en la animación, por lo cual el trabajo de los actores se resiente en algunos momentos (sobre todo en los personajes secundarios), lo que hizo que la calidad general de la película no fuera buena. A pesar de estar inacabada, esta obra contribuyó a difundir la obra de J. R. R. Tolkien e incrementar el interés por su trabajo.



Figura 24. Poster promocional de la película de Ralph Bakshi, 1978. Fuente: tolienlibrary.com.

Aunque en el año 1978 muchos fans recibieron bien la película de Bakshi, la calidad irregular de la animación no consiguió convencer al público y a la crítica lo suficiente como para obtener el apoyo y la financiación suficientes para rodar la segunda parte. En cierta medida, esta circunstancia fue la que motivó la insistencia de Jackson para que se rodaran las tres películas de la trilogía de manera simultánea (Wright, 2004: 43).



Figura 25. Carátula del DVD de *The Return of the King*, de Bass y Rankin. Fuente: *imdb.com*

Jules Bass y Arthur Rankin vieron una oportunidad para completar la historia de *LOTR* (figura 25), y sacar un provecho comercial del fracaso de Bakshi. Realizaron entonces la película animada titulada *El retorno del rey* (*Return of the King*, Jules Bass y Arthur Rankin, 1980), que se presentó como una continuación de la mencionada previamente *The Hobbit* de 1977. Se le proporcionó a la audiencia una recapitulación muy breve de los eventos de *La Comunidad del Anillo* y *Las Dos Torres*, dejando fuera numerosos detalles importantes. El salto existente entre la película de Bakshi y esta se solucionó mediante la figura de un trovador que, a modo de narrador, domina la historia, apareciendo en más de la mitad de la película. Esta película comienza cuando los jinetes de los Rohirrim se están reuniendo para acudir a Minas Tirith, y Frodo ya se halla prisionero de los orcos en la torre de Cirith Ungol (aunque no se nos muestra cómo ha llegado hasta ese lugar).

Si bien la animación de Rankin/Bass era en algunos casos paródica, los fondos animados sí que suponían una visión más aproximada a los bocetos que Tolkien había realizado de la Tierra Media, mostrando el paisaje y escenarios con todo detalle. Esta película estaba dirigida a un público

infantil, y tenía un tono moralizante, eliminando gran parte de las tinieblas y oscuridad presentes en Tolkien, asó como trazando líneas muy claras para distinguir el bien del mal, sin zonas grises (Wright, 2004:44).

4.2.5 Seriales radiofónicos

La primera adaptación radiofónica de la novela estaba resumida en doce episodios y fue emitida por la BBC Radio. Esta adaptación tiene un valor fundamental ya que se trata de las primeras dramatizaciones conocidas de *LOTR*¹⁸¹. Los primeros seis episodios correspondían al primer volumen de la novela, *La comunidad del anillo*, y fueron emitidos en los meses de noviembre y diciembre de 1955. Los siguientes seis episodios desarrollan el contenido de *Las dos torres* y *El retorno del rey*, y fueron emitidos un año más tarde, en noviembre y diciembre de 1956. Ambas partes fueron adaptadas y producidas por Terence Tiller quien le escribió a Tolkien buscando consejo para poder adaptar los seis episodios de la segunda parte. La opinión del creador de la Tierra Media sobre la adaptación fue, en general, negativa, debido a las alteraciones y recortes que tuvo que sufrir la obra para poder adaptarla al medio radiofónico. Brian Rosebury (2003: 206-207) señala las carencias de esta adaptación radiofónica:

The 13-hour BBC radio production is, of course, fundamentally hampered by its inability to suggest the physical and cultural presence of Middle-earth, other than through inevitable rather generalised sound-effects such as the background roar and rumble of the Mordor scenes. The occasional passages of narrated text direct from the book give tantalising glimpses of a breadth of vision which fades painfully as the studio-bound dialogues resume.

Si bien la selección de las voces está cuidada, se puede comprobar como la inevitable reducción del texto original al convertirlo en un drama radiofónico tiende a simplificar el contenido y a encauzarlo en la dirección de la historia de aventuras.

4.2.6. Creaciones musicales

Las creaciones musicales inspiradas a partir de las historias de la Tierra Media y de los propios versos que entonan los personajes de *LOTR* son numerosas. Sin embargo estas canciones carecen de partitura musical que referencie cómo debe sonar la música sobre la que se entonan, ya que Tolkien solamente escribió la letra.

181 Las tres partes de *LOTR* eran de reciente publicación tal y como se refleja a continuación: *The Fellowship of the Ring* (29 de julio 1954), *The Two Towers* (11 de noviembre de 1954) y *The Return of the King* (29 de octubre de 1955).

Una excepción a esta situación es el libro *The Road Goes Ever On* (1968), realizado de manera conjunta por el compositor Donald Swann y el propio Tolkien. En este libro se presentan poemas de Tolkien en diferentes lenguas, en inglés y en otras inventadas por él, a las que Donald Swann les ha puesto música. En general, el estilo musical recuerda bastante a la música tradicional inglesa, a excepción de la canción en lengua élfica “*Namárië*”, cuya música está basada en una melodía compuesta por el propio Tolkien, y que recuerda en cierta medida al canto gregoriano. El libro contiene, además, comentarios y explicaciones filológicas que ayudan a comprender mejor el trasfondo lingüístico de las lenguas que dieron lugar a los diferentes pueblos de la Tierra Media. Esta información añadida era inédita en el momento de su publicación, y fue la única fuente que los fans pudieron consultar hasta que Christopher Tolkien publicó *The Silmarillion* en 1977.

Tolkien Ensemble es un grupo de música danés fundado en 1995 y cuyos trabajos están basados en *LOTR*. El proyecto fue aprobado tanto por la familia Tolkien como por HarperCollins, la editorial de los libros de Tolkien. Entre sus producciones discográficas publicadas destacan *An Evening in Rivendell* (1997), *A Night in Rivendell* (2000), *At Dawn in Rivendell* (2002), *Leaving Rivendell* (2005) y *Complete Songs & Poems* (2006).

4.2.7. Otras creaciones

Por último, destacan dos tipos de materiales que, aunque han sido creados con un fin comercial, lo cierto es que su desarrollo está determinado por todos los aficionados y seguidores cuyas contribuciones serán tratadas en el siguiente apartado. Estas creaciones son los juegos de rol y, posteriormente, los videojuegos en sus diferentes formatos. En ellos, la imaginación y las decisiones acerca de cada personaje dependen directamente del jugador, puesto que el juego -principalmente el de rol- únicamente proporciona unas normas y guías genéricas acerca de su uso. Son los jugadores los que crean a los personajes y quienes deciden cada aspecto de su aventura, los escenarios por los que transcurrirá la acción y las metas a conseguir.

Ante la cantidad de material que existe, resulta pertinente destacar el que oficialmente ha sido el primer juego de rol ambientado en el universo de la fantasía heroica de la Tierra Media, *Middle Earth Role Playing* (figura 26). Creado y diseñado por Coleman Charlton y Pete Fenlon, fue publicado en Estados Unidos por primera vez en 1984 a través de Iron Crown Enterprises. Posteriormente fue traducido al castellano en 1989 y publicado por la editorial Joc Internacional.

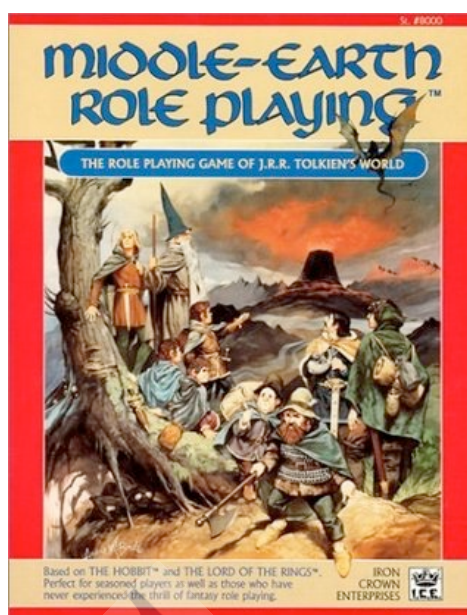


Figura 26. Portada del juego de rol basado en la Tierra Media. Fuente: goodreads.com.

En el caso de los videojuegos, es digno de mención *The Hobbit* de 1982 (figura 27), como uno de los primeros juegos para ordenador cuya acción tiene lugar en la Tierra Media. Basado en la novela de Tolkien, está desarrollado por Phillip Mitchell y Veronika Megler y fue publicado por Melbourne House para los ordenadores domésticos más populares de la época: ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC 464 y el BBC Micro, entre otros. Por convenio con los editores, se incluía una copia de la novela original al adquirir el juego. Fue un gran éxito comercial.



Figura 27. Pantalla de inicio del videojuego de 1982 basado en *The Hobbit*. Fuente: archive.org.

Tanto los juegos de rol como los videojuegos, son materiales creados por profesionales que persiguen un fin lucrativo y comercial, sin embargo el desarrollo de las historias supone un papel

muy activo para el jugador. Si bien es cierto que para sacar un buen rendimiento al juego, en muchos casos, es necesario conocer en profundidad las novelas, los tipos de personajes y, en definitiva, el mundo en el que se desarrolla la Tierra Media. Estos materiales posibilitan el traslado del espectador a un mundo fantástico, la vivencia y la superación, en primera persona, de los retos y las aventuras que se derivan de ellos. De esta forma se contribuye a difundir y crear cada vez más afición y devoción por el universo elaborado por J. R. R. Tolkien.

4.3. El movimiento fan.

Unido de manera inherente al éxito de cualquier persona u obra de arte, surgen una serie de seguidores fascinados por ella, cuyo entusiasmo desmesurado les convierte en agentes activos que contribuyen al desarrollo y a la difusión popular de su fama. Tanto la obra literaria original de la Saga del Anillo de J. R. R. Tolkien, como las dos trilogías cinematográficas dirigidas por Peter Jackson, han supuesto el surgimiento de movimientos sociales de fans. A continuación, se procederá a explicar la relevancia tanto de estos movimientos de fans surgidos de la fascinación por la obra de Tolkien es sus distintas y variadas manifestaciones.

4.3.1 Definición.

Se conoce como fan a aquella persona que admira o apoya a una persona (escritor, cantante, deportista) o a una obra de arte (obra literaria, musical, cinematográfica) con gran entusiasmo (McQuail, 1997: 560). El fan siente una admiración desmedida por el objeto de su afición, y, a diferencia del mero seguidor o aficionado, siente una conexión emocional mucho mayor con el elemento que despierta su interés. De alguna forma existe un vínculo fascinante con el artista o con su obra y una necesidad de interactuar con él, no contentándose únicamente con la lectura o el visionado. El fan siente el anhelo de contribuir con producciones propias, bien sea como tributo al creador de aquello de lo que es fan, bien por satisfacer su propia necesidad de revivir aquello que admira.

Es habitual que los fans se agrupen debido a su admiración compartida. El término ‘fandom’ hace referencia al conjunto de aficionados a una persona o fenómeno específico. Para Sandvoss (2005:8), el fandom también incluye “the regular, emotionally involved consumption of a given popular narrative text in the form of books, television shows, films, or music, as well as popular texts in a broader sense such as sports teams and popular icons and stars ranging from athletes and musicians to actors”. En concreto, fandom es un vocablo que se ha relacionado de forma particular con el ámbito de la ciencia ficción o del género fantástico. Es frecuente que su uso esté ligado a las comunidades de aficionados de internet que, a través de páginas web y sus foros, se

ponen en contacto para comentar y compartir material acerca de su tema de interés. En los comienzos del estudio de los fans, se intentó mostrar este movimiento no como una serie de personas con una cierta tendencia antisocial, que se reunían para hablar de sus universos ficticios. Según Gray, Sandvoss y Harrington (2004: 3):

Early fan studies (and much of the work they inspired) often turned to the very activities and practices -convention attendance, fan fiction writing, fanzine editing and collection, letter-writing campaigns- that had been coded as pathological, and attempted to redeem them as creative, thoughtful, and productive.

Los estudios tradicionales sobre los fans, como los realizados por Henry Jenkins (1992: 277-280), identifican cinco características que aparentemente poseen todas las comunidades de fans:

1. Los fans visualizan y revisualizan sus programas favoritos, buscando aquellos detalles significativos, así como las contradicciones internas o ambigüedades para encontrar los huecos que sugieran un espacio para la intervención;

2. Los fans crean un meta-texto, uno que posee más información acerca de los personajes, estilos de vida, valores y relaciones que el original, pero que extrae su consistencia de los valores compartidos y las prácticas de lectura de la comunidad de fans;

- 3.- Los fans son consumidores activos y dan su opinión sobre el posible rumbo que deben seguir las líneas argumentales o personajes y, en algunos casos, son capaces de influir como grupo organizado para mantener ciertas series en antena o provocar cambios en los guiones de secuelas de películas;

- 4.- Los fans crean formas únicas de producción cultural; fanzines, foros de discusión acerca de los textos tratados, ya sean literarios o cinematográficos; producción artística o audiovisual relacionada con los textos fuente.

- 5.- Los fans crean una comunidad social alternativa en la que el único requisito para pertenecer a ella es la coincidencia de intereses sobre el elemento al que comúnmente admiran. Existen algunas diferencias entre el fan clásico o tradicional, que se caracteriza porque su principal participación es activa en Internet y, por otro lado, está aquel fan de las grandes producciones cinematográficas, que es el objetivo fundamental del merchandising especialmente en todo aquello que concierne al consumismo y a la producción creativa. Los fans tradicionales celebran aquellos textos que contienen contradicciones internas o ambigüedades, puesto que les proporcionan la oportunidad de rellenar los huecos y construir su propio significante. La ciencia ficción y la fantasía

ofrecen una mayor libertad para la creación de nuevos materiales que la que pueden proporcionar otros géneros, ya que estos textos permiten la discusión de temas de la vida real sin sus restricciones lógicas. Los fans forman una comunidad que se rebela contra las normas mayoritarias, creando un espacio para la comunicación abierta de ideales democráticos y liberales.

En este sentido, Internet ha incluido a los diversos movimientos de fans en la corriente cultural predominante, y la cultura popular contemporánea ha absorbido muchos aspectos de la ‘cultura de los fans’ que hubieran parecido marginales hace una década. Los fans de *LOTR* tienen a su disposición casi 700 páginas web, dedicadas a las películas, novelas y videojuegos, con numerosos hipervínculos entre ellas. Una simple búsqueda en Google muestra que para “The Lord of the Rings” aparecen más de 113 millones de entradas¹⁸², así que incluso un fan que acabe de conocer a Tolkien puede encontrar rápidamente información acerca de su obra, unirse a la comunidad de fans online y participar en ella.

Uno de los elementos más importantes para las comunidades de fans basadas en Internet es la capacidad de distribución de las diferentes producciones, literarias, cinematográficas o audiovisuales, creadas por los fans. Gracias a los nuevos recursos tecnológicos a su alcance, los fans elaboran contenidos no solo literarios, sino también contenidos digitales altamente sofisticados basados en obras ya existentes, que tanto pueden ser objeto de homenaje como de crítica.¹⁸³ La inmediatez de Internet posibilita que los fans consigan una rápida difusión de sus contribuciones y que conozcan de manera inmediata las interpretaciones a sus producciones.

El fan se identifica de manera intensa con el texto original y con la comunidad de fans; además contribuye de forma activa para mantener la autenticidad e integridad del texto. Las características más destacadas del fandom de las grandes superproducciones, como señala Kirsten Pullen (2006: 174) para el caso concreto de *LOTR* son:

la existencia de una base de fans tradicionales;

el trabajo creativo de los fans como parte del proceso de marketing;

un deseo de participar de una comercialización espectacular a cambio de un mayor acceso a la producción y quizá algún tipo de influencia sobre la misma;

Por último, una celebración de la autenticidad e integridad del texto.

La relación creada entre los fans y los productores de *LOTR* fue de alguna forma innovadora ya que hubo contacto entre ambas partes antes, durante y después del rodaje de las películas. En el

182 A 31 de agosto de 2015. Aparecen 563.000 entradas al hacer la búsqueda con las palabras “El señor de los anillos”.

183 Como son las películas y cortometrajes creados por fans de la obra de Tolkien, de los que se hablará más adelante.

caso de otras superproducciones (*Star Trek* o *Matrix*), no existió un conocimiento previo del argumento por parte del público y los fans, además de que la relación entre el público -a través de páginas web y clubs de fans- y productores fuera posterior al estreno de la película en el cine.

Los estudios sobre el fenómeno de los fans constituyeron entonces un apoyo a las asociaciones y grupos organizados de seguidores en su idea de evasión de las ideologías dominantes, y que dedicaron parte de su esfuerzo a defender la importancia de la figura del fan en los estudios culturales frente a la ridiculización que este colectivo sufrió por parte de los medios y los no-fans¹⁸⁴. Esta corriente llevó a escritores como Maureen Callahan a escribir un artículo refiriéndose a los seguidores adultos de la saga de *Harry Potter* titulado “Potterheads: Wizards of Odd”. En este artículo usaba un tono y un vocabulario sarcástico, despreciando a los fans como “otherwise functioning adults in the weird house” (Callahan, 2005: 46-7). Robert Thompson, de la Syracuse University, lanza la siguiente pregunta en el mismo artículo: “Who better than the socially awkward to be engaged by a story about a kid with no friends, abused by his guardians, who becomes a savior with stigmata in his forehead?”

A lo largo de las últimas décadas, la imagen que tiene la sociedad de los fans y sus prácticas ha cambiado profundamente. Al aparecer nuevas tecnologías de la comunicación y la información, y nuevas relaciones entre los fans y la industria cinematográfica, el fan se ha convertido en una pieza clave en las estrategias de marketing de las industrias mediáticas, al ser considerado como un consumidor especializado y devoto.¹⁸⁵ En el caso concreto de *LOTR*, la actividad de los fans se redirigió desde el departamento de marketing, convirtiéndose en una herramienta muy poderosa para la promoción de la trilogía. Así lo explica Murray (2004: 19):

Hot-linking the multitude of Tolkien and fantasy fansites to the official *LOTR* site; extensive monitoring of chat-room and message-board discussion to quell potentially hostile rumours and personal e-mailing of selected fan Webmasters to establish direct channels of flatteringly one-on-one communication. New Line also offered fans ‘charter membership’ of the official *LOTR* fan club, guaranteeing the names of all members would appear in the DVD credits for each film.

184 Como es el caso de Henry Jenkins (1992 y 2008), Will Brooker (1999 y 2001) y Cornell Sandvoss (2005 y 2007), quienes defienden el estudio del fandom como una herramienta imprescindible para comprender la vida cultural moderna en un mundo globalizado y cada vez más mediatizado.

185 Como señala Jennifer Brayton (2006: 148): “The commodification of *The Lord of the Rings* allows identification through consumer practice”. De esta manera, se ha dado cuenta de que puede obtener un beneficio aún mayor cuidando a los fans y proporcionando material de manera controlada para mantener su relación con la película o libro durante un mayor período de tiempo.

Los fans pasaron de una existencia más discreta que se limitaba a asistir a las convenciones y a la creación de fanzines, a ampliar su presencia trasladando gran parte de su actividad a Internet, donde han creado miles de grupos de debate, páginas web y enormes listas de distribución. Aparte del mundo informático, sigue habiendo revistas especializadas dedicadas a todos los aspectos que son susceptibles de generar un movimiento de fans: celebridades, deportes, cinefilia, música, y otros. Además, se ha unido otro grupo de nuevas tecnologías que extienden la actividad de los fans y las posibilidades de participar en actividades relacionadas con la vida diaria. A través de teléfonos inteligentes, ordenadores y consolas, uno puede llevar consigo sus aficiones y tener acceso a ellas en el transporte público o incluso en las aulas. Esta práctica refleja el aumento y la consolidación de las actividades de los fans en la vida cotidiana.

Lamentablemente, la propia naturaleza de Internet hace que sea difícil llevar un registro actualizado de toda la producción literaria elaborada por los fans. Aquello que aparece en una página web puede haber desaparecido al día siguiente, algunas páginas web pueden desaparecer debido a reclamaciones de derechos de autor, o los servidores no poseen la capacidad para almacenar todas las producciones literarias escritas a lo largo de un período de tiempo extenso. Booker (2004:264) señala además: “Some fan fiction sites do try to preserve their materials, but as time passes, host sites will be filled to their maximum storage limits, or pressed beyond their abilities to cope with the large amount of information pouring in daily”. De esta manera, la rápida desaparición de la información sobre la cultura popular dificulta su estudio, por lo que una tesis como esta solamente puede documentar un momento en el tiempo, mientras el género continúa creciendo y evolucionando en el ciberespacio.

Es interesante señalar que el fandom se ha convertido en objeto de estudio por parte de los estudios de cine y departamentos de marketing, puesto que supone un mercado de consumidores especializados que puede aportar una cantidad de difusión y publicidad a una película, serie de televisión o novela que no existía hace pocas décadas. Según comenta Gray (2004: 4):

as we have moved from an era of broadcasting to one of narrowcasting, process fueled by the deregulation of media markets and reflected in the rise of new media technologies, the fan as a specialized yet dedicated consumer has become a centerpiece of media industries' marketing strategies.

Los primeros estudios acerca del fenómeno fandom seleccionaron como material de estudio las actividades de este colectivo, que con anterioridad se habían considerado patológicas, e intentaron presentarlas como hechos creativos, productivos y serios. De esta manera, podemos

distinguir aquellos fans que ven una serie o una película, la siguen regularmente, hablan sobre ella y no se involucran en ninguna otra actividad de los que participan activamente en actividades paralelas derivadas del espectáculo de ficción que les atrae: asisten a congresos y convenciones, se interesan por los aspectos técnicos y artísticos de producción, y crean su propio contenido basado en la ficción original objeto de su devoción. Este es el colectivo al que dedicamos nuestra atención en este capítulo, aquel que produce material artístico, literario y cinematográfico en su mayoría, sin ninguna intención comercial, únicamente como contribución o tributo a un autor, un género o a una historia con la que se sienten especialmente identificados. Gracias a Internet, las contribuciones de estos fans pueden darse a conocer a nivel mundial y, como se verá a lo largo de este capítulo, en el caso de *LOTR*, proceden de muchos países diferentes, y no únicamente de aquellos con herencia cultural anglosajona. Este hecho nos hace pensar seriamente en que la esencia de la historia de Tolkien resulta interesante e incluso atractiva para muchas culturas diferentes, que reconocen en ellas elementos de la suya propia.

4.3.2. Obras literarias y audiovisuales creadas por fans a partir de la Saga del Anillo de Tolkien.

En este apartado se pretende ofrecer una muestra de las producciones literarias y audiovisuales realizadas por el público más fiel a la Saga del Anillo, los fans de *The Hobbit* y *LOTR*. De esta forma se pretende exponer una relación de obras literarias y audiovisuales entre las que se encuentran libros, cómics, películas o cortometrajes que pretenden contribuir al desarrollo de la Tierra Media creada por Tolkien.



Figura 28. Esquema de tipos de transposición. Adaptado de Rosebury (2003).

Tanto *LOTR* como *The Hobbit* han generado una respuesta muy amplia por parte de los fans, quienes han buscado expandir el mundo de la Tierra Media mediante muy diferentes técnicas y medios. Esto ha producido una ingente cantidad de material secundario derivado de las novelas originales de Tolkien, lo que hace necesario crear un registro sistemático de aquellas obras que han trascendido. Brian Rosebury (2003: 194-210) establece una clasificación, más analítica que cronológica, consistente en cuatro apartados que puede resultar útil para organizar este material.

-Reetiquetado (relabelling): Esta categoría incluye a aquellos productos de consumo en los que se han combinado dos conceptos. Por un lado, se toma un producto cultural establecido -como un juego de cartas, o de mesa- y se le proporciona una nueva versión comercial asociándola con una obra creativa -un libro o una película de éxito en ese momento- con la que no existe ninguna conexión aparente. Esta categoría se aplica sobre todo a los productos de mercadotecnia, por lo que no es estrictamente un apartado que se utilice a la hora de catalogar las producciones amateur realizadas por los fans. Entrarían en esta categoría los videojuegos y juegos de rol señalados en el apartado 3.2.7, aunque al ser una combinación de un producto de mercado ya existente que se ha combinado con una obra literaria y no producción de fans, queda fuera de este análisis.

-Asimilación: A través de este proceso, las características distintivas de la obra original, en lugar de constituir la base de aplicación a un contexto nuevo, tienden a ser rebajadas o borradas,

con el propósito de ubicar la novela en una categoría más familiar para el público. Parte de la crítica hace esto con la obra de Tolkien, rebajándola a lugares comunes de la literatura romántica, infantil, o incluyéndola en un grupo genérico en el que se encuentran obras como las de Conan el bárbaro de Robert E. Howard, por el hecho de que aparecen combates con espada de carácter semi-medieval.

-Imitación: Este procedimiento está motivado por el deseo de los fans de una obra literaria o una película de querer ampliar el universo reflejado en esas obras y extender así su experiencia y disfrute de las mismas. En el caso de Tolkien, los fans demandaban más información e historias ambientadas en la Tierra Media, por lo que el autor elaboró los Apéndices. Sin embargo, al resultar insuficiente para el ansia investigadora de algunos fans, estos han intentado crear material nuevo para cubrir esta necesidad, o simplemente para satisfacer su deseo de imitar aquello que disfrutaban y admiraban. Al mismo tiempo, el éxito comercial de Tolkien ha hecho descender el nivel de calidad al que los editores están dispuestos a llegar en aras de acceder al mismo mercado que *LOTR*. El resultado de combinar ambos factores ha sido el advenimiento de una marea de publicaciones de ficción que han sido promocionadas como una continuación de Tolkien, o como fantasía post-Tolkien o directamente anti-Tolkien, queriendo distinguirse de los límites establecidos por este autor, renunciando al mismo tiempo a aquellos elementos que algunos autores consideran menos interesantes, como la ortodoxia religiosa o la falta de ironía en *LOTR*. En esta categoría entrarían escritores como Philip Pullman, Terry Pratchett y Stephen Donaldson, por ejemplo.

4.3.2.1. Manifestaciones artísticas y aportaciones de los fans

Al inicio de 1970, Tolkien trabajaba sin descanso para intentar completar *The Silmarillion* y darle una forma que pudiera ser publicada. Ante el temor de no poder lograr su objetivo, el profesor de Oxford escribió a uno de sus hijos: “When you pray for me, pray for ‘time’! I should like to put some of this stuff into readable form, and some sketched for others to make use of” (*Letters*: 404). Esta pequeña cita parece indicar que Tolkien se daba cuenta de que el mundo que había creado era tan vasto que podría invitar a otros escritores a contribuir en la construcción de su crónica. Lo que Tolkien no podía haber concebido era la variedad y tamaño de los escritos y obras de arte en general que iban a producir los fans de su libro, y los que surgirían a partir del estreno de las películas dirigidas por Peter Jackson.

Es precisamente a partir del estreno en el año 2001 de la primera entrega de la trilogía de Peter Jackson, que se produjo una explosión de la producción, diseminación y crítica online de la ficción producida por fans. Como señala Sturgis (2004: 284):

When Tolkien imagined an expanding body of interrelated Middle-earth legend, he did not think forward to the yet-unborn World Wide Web at all, much less of the Internet as a conduit for publication of fictional works (...) Nevertheless, a new cyberculture has evolved around just such writing.

Los fans han ido creando diversas manifestaciones artísticas a partir del material de Tolkien, así como las posteriores películas, programas de televisión y libros durante muchos años. Internet ha posibilitado una rápida difusión de las obras de los fans que, de otra forma, tendrían una capacidad de divulgación muy limitada, y únicamente podrían ser compartidas con muy poca gente. Susan Booker (2004: 259) destaca la importancia que ha tenido internet a la hora de incentivar la creación y difusión de este material:

Peter Jackson’s recently released trilogy of movies based on The Lord of the Rings saga has inspired many fans to write fan fiction and post it on the internet, using Tolkien’s characters and landscapes. This growing body of literature is rising up from its misty electronic birthplace and making itself recognizable entity. Counting searches on the internet reveal sky-rocketing numbers of fan fiction sites.

Sin embargo esta práctica de creación de materiales complementarios a la obra de Tolkien puede incurrir en violaciones graves de los derechos de autor y de copyright, al utilizar personajes e imágenes de la obra de Tolkien sin permiso expreso de los propietarios de esos derechos, aunque

esta actividad ha sido defendida muchas veces como un uso justo y legítimo (Tushnet, 1997). Además, las compañías propietarias de derechos de autor no suelen frenar las producciones de fans ya que, de alguna manera, pueden estar proporcionando una gran cantidad de publicidad gratuita a la película, y desde luego en ningún caso se trata de producciones que puedan competir comercialmente con las de las grandes compañías. Por supuesto, existen excepciones como es el caso de la producción de *Storm over Gondolin* cuya producción se vio paralizada por el organismo legal que custodia los derechos legales de los trabajos de Tolkien (The Tolkien Estate Society).¹⁸⁶ Una de las posibles razones por las cuales se ha paralizado esta producción en concreto y no otras de similares características, puede tener que ver con el hecho de que películas realizadas por fans, tales como *The Hunt for Gollum* o *Born of Hope*, corresponden a obras cuyos derechos ya había vendido Tolkien (The Hobbit y *LOTR*, además de los Apéndices). Sin embargo, *Storm over Gondolin* refleja eventos y personajes pertenecientes a *The Silmarillion*, de cuyos derechos The Tolkien Estate son los únicos dueños. A este hecho hay que añadir la posibilidad de que la calidad de las producciones realizadas por los fans haya sido un factor a tener en cuenta. The Tolkien Estate tiene como finalidad la preservación de la obra de Tolkien y cumpliendo esa función interrumpen la producción de aquellas obras -incluso las que son realizadas sin ánimo de lucro- que consideran que no suponen una representación adecuada de la obra de Tolkien. De hecho, The Tolkien Estate manifestó a través de su portavoz, Christopher Tolkien, que las versiones cinematográficas de Peter Jackson habían supuesto una decepción:

The writer's son Christopher, who was appointed by his father as his literary executor, said that he was disappointed by the way the movies had diluted the artistry of the novels. He told *Le Monde* in 2012: 'Tolkien has become a monster, devoured by his own popularity and absorbed by the absurdity of our time.

'The chasm between the beauty and seriousness of the work and what it has become has overwhelmed me. The commercialisation has reduced the aesthetic and philosophical impact of the creation to nothing. There is only one solution for me: to turn my head away'.

Though it seems creativity isn't the only cause for quarrel between the Tolkien estate and Warner Bros./New Line. The contract between the estate and the film studio ensured a profit percentage would go back to them, but despite the *Lord Of The Rings* trilogy netting

¹⁸⁶ Esta información se puede consultar en el artículo "Fan Film 'Storm over Gondolin' Shut Down by Tolkien Estate", publicado en la página web *Middle-Earth News* (ver bibliografía).

a reported \$2.9 billion in global box office sales studio bosses said a profit wasn't made when counted against the production costs of all three films.¹⁸⁷

Mientras esta postura se mantenga, y a pesar de las especulaciones que se han vertido en los medios tras el estreno de la trilogía cinematográfica de *The Hobbit*, resulta poco probable que se produzcan en el futuro más películas basadas en la obra de Tolkien, puesto que los propietarios de los derechos consideran que la comercialización de las películas -y su correspondiente mercadotecnia- no hacen sino devaluar el contenido estético y filosófico de las novelas originales. Es destacable también el lado económico, del que The Tolkien Estate también se beneficia. Este puede ser directo, a través de los acuerdos con los estudios cinematográficos, o de manera indirecta, a través de los ingresos que reciben por el incremento de las ventas de las novelas de Tolkien debido a la publicidad que las películas realizan.

Las producciones de los fans alcanzan diferentes grados de calidad, extensión o formatos, desde aquellas contribuciones más serias que pretenden ser un tributo a su creador, hasta otras más jocosas que buscan el lado más cómico. Existen infinidad de páginas web dedicadas a recopilar o enlazar contenido humorístico relacionado con Tolkien, ya sea inspirado por la novela o por las películas. Entre las más populares se encuentra la conocida como *Tolkien Sarcasm*, y la sección de humor en *Ringbearer.org*.

Una de las más famosas webs humorísticas basadas en *LOTR* surgió de la tendencia de los fans a tomar un aspecto totalmente trivial de las películas y elaborar una serie de contenido acerca de él. A dos estudiantes, Iris Harad de Israel y Sherry de Andres de Inglaterra, les llamó la atención uno de los Elfos presentes en el Concilio de Elrond; un personaje que no habla y aparece en pantalla un total de 3 segundos. Tras conocerse a través de *TheOneRing.net* y descubrir su mutua afición por este personaje, decidieron crear una página web dedicada al Elfo. La reacción “Frodo is great-who is that?” creó el acrónimo ‘Figwit’, como el nombre no oficial del personaje y de la página web *Figwit Lives!* se inauguró en marzo de 2002.¹⁸⁸ Al contrario que muchas otras páginas web de fans, *Figwit Lives!* realmente influyó en los cineastas. Algunos miembros del reparto y equipo técnico conocían el fenómeno de Figwit, y los productores decidieron darle un mayor protagonismo al actor que interpretaba al elfo, Bret McKenzie, para que apareciera en *Las Dos Torres*, y en *El Retorno del Rey*, donde incluso tenía una frase.

¹⁸⁷ Noticia publicada por Hannah Flint en la edición digital del diario *Daily Mail*, bajo el título “Without the cooperation of the Tolkien estate, there can't be more films”: Peter Jackson won't be returning to Middle Earth for legal reasons” (ver bibliografía).

¹⁸⁸ Se puede obtener más información acerca de este personaje en la página web *Figwit Lives!*, creada por fans y centrada tanto en el personaje como en el actor que lo interpretaba (ver bibliografía).

En la versión extendida del DVD aparece una conversación entre los tres guionistas acerca de este fenómeno, que además sirve para indicar que Jackson estaba al corriente de lo que se publicaba en Internet, aunque a veces no supiera todos los detalles:

Jackson: That was Fidwit, isn't it? What's his name, Fid-, Fij-, What's his-?

Walsh: No. Figwit.

Jackson: Figwit. That was actually put in just for fun, for the fans, because we didn't even know about this character. I can't even pronounce his name, yet this guy was created by the fans, really. He was an extra in the Council of Elrond scene, and so much fuss had been made about him in the last couple of years that we had this moment where we wanted to have just this brief moment with an anonymous Elf, but we thought, well, rather than making him anonymous, let's make him Fig-, Figwid.

Walsh: Figwit.

Jackson: What?

Walsh: "Frodo is great...who is that?"¹⁸⁹

Aquellos que utilizan internet principalmente para estar al día de las noticias y para hacer compras online no son conscientes de la cantidad de fans que están creando historias e ilustraciones basadas en personajes y situaciones procedentes de libros, películas, cómics, video juegos, dibujos animados y series de televisión. Como apunta Booker (2004: 261):

The fan fiction Internet universe is both shaped from without, via the Internet and the electronic environment in which it exists, and from within, where the writers feed readers and the readers feed responses back to the authors, working with literary ideas which generally suit the community.

En los años anteriores a Internet, esta producción artística y literaria era muy escasa, y solamente se difundía en un círculo muy cerrado de amigos y familiares, o, en algunas ocasiones, en pequeñas revistas fotocopiadas, conocidas universalmente como "zines", que se solían vender por

¹⁸⁹ *The Return of the King*, escena 9 de la versión extendida del DVD: "Arwen's Vision", comentarios del director y guionistas.

correo o en asambleas de aficionados. Internet supuso un incremento en el volumen de producción de arte y literatura que se realizaba por parte de los fans, aunque los ‘zines’ siguen existiendo, comercializándose online y en las asambleas y congresos al mismo tiempo.¹⁹⁰ *LOTR* ya había generado una cantidad moderada de obras variadas de fans antes del estreno de las películas, pero pocas semanas después del estreno de *La Comunidad del Anillo*, en diciembre de 2001, se estaban creando archivos de ficción y ‘fanart’ por centenares. Numerosos autores escriben escenas que podrían ser incluidas en el mundo de la novela o la película de manera creíble, ya que son fieles al canon tanto del libro como de la película. Otros autores, sin embargo, simplemente toman los personajes y escenarios creados por Tolkien para elaborar historias que no tienen que ver en absoluto con la trama narrativa de *LOTR*.

Hay muchos géneros dentro de la ficción creada por los fans, que se encuadran en la categoría de ‘gen’ (general), het (heterosexual), FPS (fictional-person slash), y RPS (real-person slash) (Sturgis, 2004: 287). Estos relatos se inspiran en las historias que cuentan las novelas y las desarrolla, convirtiendo en protagonistas de las nuevas historias a personajes que en las novelas originales no tenían mayor relevancia. Las historias ‘het’ son aquellas historias que incluyen el romance entre un personaje masculino y femenino, haya o no contenido erótico; ‘slash’ es un tipo de ficción que se centra en las relaciones románticas entre personas del mismo sexo (de nuevo, haya o no contenido erótico). Una de las páginas web más importantes es *Fanfiction.net*, donde se recopila gran cantidad de la producción literaria y artística realizada por fans. Desde aquí, su contenido aparece difundido a través de todo tipo de medios de comunicación de masas, ya sean libros, tiras cómicas, películas o programas de televisión. En julio de 2015, la página web contaba con una lista de 53800 obras basadas en *LOTR*, 4700 obras basadas en *The Silmarillion* y 10800 basadas en *The Hobbit*. Este corpus creado por los fans ocupa una cuarta posición bastante distanciada del primer puesto, que ocupa el material creado basado en los siete libros de *Harry Potter*, y que alcanza unas 719.000 obras. El material basado en Tolkien, sin embargo, también está almacenado en otras websites (contando con que fanfiction.net explícitamente prohíbe las obras de tono erótico). Los números reales son difíciles de calcular, dada la dispersión de las obras artísticas creadas por los fans, más aún si contamos las historias surgidas de los juegos de rol, construidas a lo largo de una partida en la que los miembros de un grupo van desarrollando el argumento basándose en personajes ya conocidos.

4.3.2.2. Literatura

La mayor parte de las obras literarias escritas por fans sigue el canon del libro y se enmarcan en la categoría de la imitación que establece Brian Rosebury (2003). En casi todos los casos, se trata

¹⁹⁰ Para un índice genérico de toda la ficción creada por fans, es útil consultar la página web Answers (ver bibliografía).

de realizar nuevas obras de longitud variada, donde el material añadido por el propio Tolkien en los apéndices y demás manuscritos inacabados proporciona una cantidad de material de ilimitadas posibilidades narrativas. Así, las aventuras de personajes menores del pueblo hobbit, las vidas de Arwen y Aragorn después de la conclusión de la novela, y aquellos grandes eventos que se remontan a la Primera, Segunda y Tercera Edad, sirven para crear más material con el que rellenar los huecos de la narración y extender la mitología del autor. A través de numerosas páginas web, los fans han tratado de imitar el estilo de Tolkien y elaborar historias que completen la visión general de la Tierra Media que se ofrece en *LOTR*, expandiendo aquellos puntos secundarios o tangenciales de la trama, que se mencionan pero no se elaboran. También se toma como base el texto original para ampliar el mapa de la Tierra Media, llevando a los protagonistas de estas nuevas historias a lugares reflejados en los mapas que elaboró Tolkien, pero donde no transcurre la acción de la novela.

Los fans también han completado escenas en las películas. Por ejemplo, la historia “Seek and Find” detalla el rol de Pippin en la Batalla de Pelennor, incluyendo su búsqueda de Merry y las experiencias de los dos Hobbits en las Casas de Sanación. La narración que lleva por título “A Light in Dark Places” nos presenta a Merry y Pippin en Minas Tirith relatando sus respectivas experiencias mientras estaban separados, usando como referencia los hechos y diálogos propios de la película más que aquellos acontecidos en la novela. El escrito “On the Shores of the Sea” amplía la escena de los Puertos Grises, y se centra en la despedida entre Pippin y Gandalf después de la amistad que ha surgido inesperadamente entre ellos.¹⁹¹ Hay variaciones sobre el canon, que son etiquetadas como “AU” (Alternate Universe) cuando se cambian premisas importantes en el argumento y la historia se escribe para que coincida con la nueva cadena de causa y efecto. Los conocidos como “Crossovers” implican una mezcla de personajes de diferentes universos interactuando entre ellos, como ocurre en las historias en que personajes de las series de *Harry Potter* aparezcan en los escenarios y con personajes de *LOTR*.

Certámenes como los convocados por la Sociedad Tolkien Española sobre pequeñas narraciones literarias ambientadas coherentemente en cualquiera de las obras y mundos del escritor británico incitan a los seguidores y fans de su obra a imaginar y escribir diferentes historias que sigan enriqueciendo el mundo de la Tierra Media. Un ejemplo son los *Premios Gandalf* (figura 29), premios literarios de relato que convoca anualmente la Sociedad Tolkien Española desde el año 1995. Se trata de un certamen abierto de relatos de hasta 15.000 palabras, que ha visto

¹⁹¹ “Seek and Find”. *Stories of Arda*. 27 de julio, 2004. Página web, en <http://www.storiesofarda.com/chapterlistview.asp?SID=2458>. Acceso el 21 de octubre, 2015; “A Light in Dark Places”. *Tale Challenge 03*. 2 de abril, 2004. Página web, en <http://talechallenge03.livejournal.com/9612.html#cutidl>. Acceso el 21 de octubre, 2015; “On the Shores of the Sea”. *Tale Challenge 15*. 1 de abril, 2005. Página Web, en <http://talechallenge15.livejournal.com/2340.html#cutidl>. Acceso el 10 de julio, 2015. Es importante señalar que la mayor parte de estas historias están publicadas de manera anónima, o por autores que suelen utilizar un seudónimo (un nombre sacado de las obras de Tolkien, o inventado por los fans para parecerse a aquellos que aparecen en las novelas originales).

incrementada la participación de los fans llegando a alcanzar gran difusión y participación internacional. Los galardonados reciben una recompensa en metálico, un diploma y el primer premio una estatuilla de "Gandalf", el personaje de *LOTR* que da nombre al certamen.

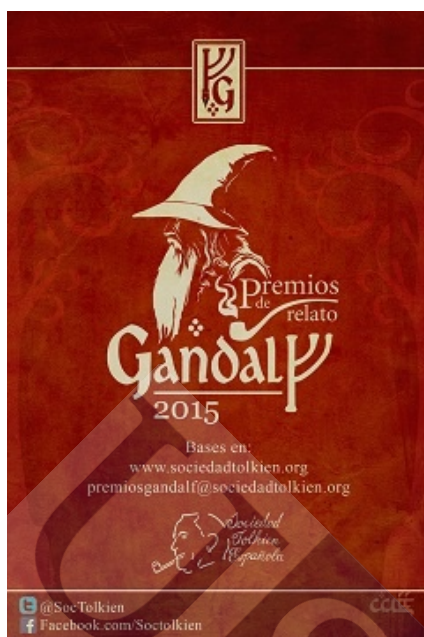


Figura 29. Cartel anunciador de los premios de relato Gandalf 2015. Fuente: *sociedadtolkien.org*.

4.3.2.3. Cómic

La necesidad de expresar las manifestaciones artísticas de los fans para el desarrollo de la Tierra Media y del mundo paralelo creado por J. R. R. Tolkien también ha encontrado en el cómic un foro donde realizar sus contribuciones. Como forma de expresión está también asociado a la cultura de masas, ya que es un medio orientado a la difusión de las obras a un gran colectivo social.

En el caso de las adaptaciones al formato cómic sobre la obra de Tolkien, se trata de un producto que pretende integrar elementos verbales e icónicos, concentrando aquellos elementos narrativos originales de Tolkien y armonizándolos con la composición de imágenes creadas por los fans. Entre los trabajos que han trasladado la obra de Tolkien al lenguaje basado en imágenes propio del cómic se pueden encontrar diferentes estilos que abarcan géneros más serios y fieles al tono de las obras literarias originales, así como otros más humorísticos. En este caso nos encontramos con ejemplos de adaptación, llevando al formato de la banda diseñada las historias de Tolkien. Se pueden encontrar diversos ejemplos de material realizado por los fans en las páginas web *Kiradesigns* y *Deviant Art* (ver bibliografía).

El comic *Ainulindalë* (figura 30) es una adaptación libre del primer capítulo de *The Silmarillion*, el período mitológico de la creación de la Tierra Media y sus dioses. El comic completo, que consta de 54 páginas a color, está disponible en la página web de su creador, Evan Palmer.¹⁹²



Figura 30. Ejemplos del cómic *Ainulindalë*. Fuente: página web del autor (evanpalmer.com).

Otra producción fan es el comic *Forging Arda*¹⁹³ (figura 31) también de la narración correspondiente a *The Silmarillion*. La serie de ilustraciones muestra el inicio de la Tierra Media, la creación de los dioses y sus orígenes.



Figura 31. Ejemplos del comic *Forging Arda*. Fuente: www.misbehavingmaiar.wordpress.com.

¹⁹² Para más información, ver bibliografía.

¹⁹³ Para más información, ver bibliografía.

4.3.2.4. Ficción romántica y erótica: Slash¹⁹⁴

Los fans han introducido a los personajes de Tolkien en una serie de situaciones románticas, y a menudo añaden un considerable contenido erótico. Este tipo de historias normalmente son publicadas en archivos especiales en los que se advierte y avisa de su contenido. La escasez de personajes femeninos en *LOTR* hace que la ficción heterosexual sea la menos común. Las que existen suelen estar marcadas con la etiqueta despectiva de ‘Mary Sue story,’ en donde un personaje femenino disfrazado y con un nombre que recuerda ligeramente al élfico (normalmente una personificación de la autora del relato) se encuentra en la Tierra Media y tiene una aventura romántica con uno de los personajes, normalmente Legolas.

Las parejas heterosexuales más habituales son Aragorn-Arwen, Éowyn-Faramir y Sam-Rosie, establecidas por Tolkien en la novela. El archivo “Estelio Ammen” presenta más de dos docenas de romances con Arwen y Aragorn como protagonistas, donde destaca la historia de Bellemaine Cherceur “Taking Leave from Rivendell”, (2012) una historia ajustada al canon de la película, en la que se nos muestra a los dos amantes la noche anterior a la partida de la Comunidad del Anillo. Resulta especial este relato debido a su perfecta inclusión con la trama narrativa de *LOTR*, así como a la calidad literaria que presenta.

La ficción homosexual, surge con cierta sencillez en una obra en la que predominan los personajes masculinos. La mayor parte de la ficción ‘slash’ estaba recogida en el grupo de Yahoo ‘Tolkien_Slash’, que luego se convertiría en la página web ‘Least Expected’.¹⁹⁵ La desaparición de esta página web dejó a la *Library of Moria* como la mayor y más conocida página dedicada al slash basado en Tolkien.

4.3.2.5. Producciones Audiovisuales

Las creaciones realizadas por los fans de J. R. R. Tolkien alrededor de la historia de *LOTR* han sido muchas desde el estreno de la obra en 1954. Sin embargo, tras el estreno de la primera trilogía de Peter Jackson entre los años 2001-2003, se ha incrementado de forma excepcional el desarrollo del mundo de la Tierra Media en producciones audiovisuales realizadas con diferentes técnicas. En el momento actual, muchas obras se encuentran en pleno proceso de producción; a pesar de ello, se puede observar la calidad de la obra debido a la gran cantidad de información

¹⁹⁴ La ficción “slash” comprende todas aquellas historias de contenido romántico, erótico o sexual en las que se emparejan personajes de las obras originales con las parejas con las que aparecen en las novelas, o con cualquier otro personaje, aunque sea del mismo sexo. A la hora de presentar las categorías, se separan los nombres con una barra diagonal (en inglés: “slash”), de donde recibe su nombre: Aragorn/Arwen (Aragorn -slash- Arwen). Para más información, ver Thompson, 2007: 174-180.

¹⁹⁵ Esta página desapareció en 2003, y aunque sus creadores anunciaron que la reabrirían en 2005, aún no se ha producido este hecho: Amy Fortuna, “Least Expected: The Crownless Again Shall Be King”, *Tolkien_Slash*, 12 de Marzo de 2005, en groups.yahoo.com/group/Tolkien_slash/message/17249, acceso el 25 de enero, 2013.

anexa que sus equipos de producción difunden tanto en las redes sociales como en la propia página web de la película, a través de la publicación de trailers, información acerca del argumento de la película o fotos de los personajes, escenarios naturales y de estudio, etc. A la hora de realizar sus producciones, en muchos casos queda patente el esfuerzo que realizan los fans porque sus producciones tengan un estilo y tono parecido al de las películas oficiales, relacionándolas no solo con la historia, sino con la ambientación, caracterización, vestuario, etc. Este esfuerzo no deja de ser meritorio si tenemos en cuenta que, en la mayoría de las ocasiones, parten de muy bajos presupuestos. En la estética empleada en gran cantidad de las producciones audiovisuales encontradas y referidas a continuación, ha influido de una manera especial la producción de las dos trilogías realizadas por Peter Jackson.

De todo este material producido y editado por los fans, para esta tesis he seleccionado aquellas obras que considero que contribuyen a desarrollar y enriquecer todo lo que rodea a la historia de *LOTR*, precuelas y secuelas, así como aquellas creaciones que de alguna forma rinden tributo al creador de la Tierra Media. En primer lugar se presentarán aquellas obras que llegaron a realizarse completamente, en orden cronológico, indicando en cada caso el tipo de transposición que se ha realizado, siguiendo la clasificación de Rosebury (2003). A continuación, se presentarán aquellos proyectos que se anunciaron y que finalmente no se pudieron llevar a cabo bien por motivos de falta de presupuesto, o por haber chocado con los derechos de copyright de la Tolkien Estate Society, quien paralizó algunas de estas producciones.¹⁹⁶

I. Películas realizadas por fans

a. *The Road to the End* (2003)



Figura 32. Títulos iniciales de la película *The Road to the End*. Fuente: *Youtube.com*

¹⁹⁶ Para acceder a cada una de estas películas, la bibliografía contiene la información pertinente, junto con la URL de la página web o dominio donde se encuentra.

Es una película realizada por jóvenes fans. Grabada en 2003 en el Noroeste Pacífico, narra los últimos pasos de Frodo y Gollum de camino al Monte del Destino para destruir el Anillo. La calidad de esta película es muy baja, en parte debido a la carencia de medios económicos. Sin embargo, es una muestra más de las contribuciones que los fans quieren hacer a la historia de *LOTR*. Pertenece a la categoría de las adaptaciones, recreando la relación entre Frodo y Gollum y la ayuda que ambos se prestan, mientras la influencia del Anillo se va haciendo cada vez más presente. Resulta destacable la progresión del deterioro del personaje de Frodo, según se va acercando a Mordor, o la eliminación del personaje de Sam.

b. *Das Flüstern der Wälder* (2007)

Esta creación pretende ser un homenaje a la obra literaria de J. R. R. Tolkien y de C. S. Lewis, así como a la trilogía cinematográfica de Peter Jackson. A pesar de que el argumento de la película se guarda en secreto, se ha creado un blog específicamente para funcionar como diario de la producción, donde los fans han podido seguir el proceso. La obra se encuentra disponible en DVD y puede ser adquirida en Internet.¹⁹⁷ Por los indicios de la página web de la productora, se puede deducir que es una imitación del estilo de Tolkien, situada en un escenario similar a la Tierra Media, pero que utiliza personajes creados especialmente para la película, y que no guardan relación con los demás personajes de *LOTR*, ni con las tramas argumentales existentes.

c. *The Mewlips* (2008)

Esta producción cinematográfica de animación está realizada por Richard Svensson. Está basada en un poema de Tolkien que lleva el mismo título que se encuentra en la recopilación poética *The Adventures of Tom Bombadil* (1962: 92). Los Maulladores son unas desagradables criaturas con las que los progenitores hobbit asustan a sus hijos para que no piensen en absurdas ideas de aventuras (figura 33).

Este cortometraje se enmarca en la categoría de las adaptaciones, al tomar un poema de Tolkien que tiene una relación secundaria con el escenario de la Tierra Media y ninguna con el argumento de *LOTR* o de *The Hobbit*. Resulta original, al estar realizada con cuidado y con una técnica de animación esmerada, a pesar de estar realizada por fans. Al tratarse de una adaptación de una obra de Tolkien que no guarda relación con el argumento de *LOTR*, no se basa tampoco en la estética marcada por Peter Jackson en sus películas. Se trata de una película realizada por fans,

¹⁹⁷ De manera directa en la página web de la productora *Walnut Films* (ver bibliografía).

admiradores de Tolkien y todo el universo creado por él, que no tiene ambiciones comerciales o de beneficios económicos.



Figura 33. Representación fan de los “Mewlips”. Fuente: *youtube.com*.

d. *The Lord of the Rings: The Sons of Elrond* (2008)

Se trata de una película fan de animación creada, dirigida e interpretada por los hermanos Toby y Cody McClure que se desarrolla en la Cuarta Edad de la Tierra Media. Su argumento se basa lejanamente en dos personajes secundarios de *LOTR*, como son Elladan y Elrohir, los dos hijos de Elrond de Rivendell. Esta historia, encuadrada en la categoría de las imitaciones, narra un episodio ni siquiera sugerido en la novela de Tolkien. Se relatan las aventuras de los hijos de Elrond, que han decidido quedarse en la Tierra Media en vez de cruzar el mar hacia Valinor con su padre, pues consideran que sus destinos aún no se han completado. Su camino les lleva hasta los bosques de Lorien, donde contemplan en el espejo de Galadriel las victorias del pasado y el esplendor de sus antepasados.



Figura 34. Fotograma de *The Sons of Elrond*, donde se puede observar la estética marcada por las películas de Peter Jackson. Fuente: *youtube.com*.

e. *Born of Hope* (2009)

Born of Hope dirigida por la cineasta británica Kate Madison, es una producción del año 2009, con una duración de apenas una hora y cuarto. Se trata de una película fan con calidad semiprofesional, ambientada en el noroeste de la Tierra Media que relata hechos sucedidos en años inmediatamente anteriores a lo narrado en las novelas de *The Hobbit* y *LOTR* (figura 35).



Figura 35. Cartel promocional de *Born of Hope*. En el se advierte la influencia de los carteles de las grandes superproducciones de presentar a la mayor parte de personajes principales, variando su tamaño según su relevancia en la película. Fuente: *thinkcreatedream.com*.

Born of Hope pertenece a la categoría de las adaptaciones, pues relata acontecimientos que han sido referenciados en el apéndice A de la trilogía de *LOTR*. El argumento narra la historia de los padres de Aragorn, Arathorn y Gilraen. A pesar del bajo presupuesto de la producción, queda patente la fidelidad a la estética fijada por Peter Jackson en la trilogía de *LOTR*. Además el guión puede ser una precuela de *La comunidad del anillo*, puesto que los hechos que narra se enmarcan en la Saga del Anillo de Tolkien.

El presupuesto empleado para el desarrollo de la producción de la película fue recaudado mediante donaciones privadas y se destinó para la adquisición de material, puesto que todo el personal que trabajó en la película lo hizo de manera altruista. La película tuvo su preestreno, exhibición pública y difusión íntegramente a través de Internet. La producción cuenta con su propia página de Internet, donde se puede ver la película y encontrar toda la información relativa a su realización, promoción y publicidad, personal, etc. En palabras de sus creadores, “*Born of Hope* is a non-commercial production being created for free internet download for film fans worldwide. It is

being made purely for entertainment purposes and to keep the storytelling history of Middle-earth alive”.¹⁹⁸

f. *The Hunt for Gollum* (2009)

Esta película, estrenada el 3 de mayo de 2009, está dirigida por Chris Bouchard quien también interviene como productor ejecutivo. Desde el momento de su estreno, *The Hunt for Gollum* (figura 36) es una obra que ha conseguido muy buenas críticas y una acogida estupenda por parte de los seguidores de la obra de Tolkien. La película ha sido realizada con muy poco presupuesto y con recursos muy limitados y es un fiel reflejo de la imaginación de la comunidad fan, basada en las contribuciones de un trabajo conjunto entre fans, voluntarios y cineastas que ha sido realizado durante dos años de forma desinteresada.



Figura 36. Cartel promocional de *The Hunt for Gollum*. En esta producción también predomina la estética marcada por Peter Jackson, tanto en los carteles promocionales como en la propia película. Fuente: *fdmovie.com*.

Es una precuela de *LOTR* realizando una adaptación de los apéndices escritos por J. R. R. Tolkien, además de ilustrar eventos que se relatan en el Concilio de Elrond (*LOTR-FR*: 247): El argumento sigue a Aragorn, heredero de Isildur, conocido como el mejor cazador y explorador de la Tierra Media, en la misión que Gandalf le encomienda, que es la búsqueda de Gollum. La criatura debe ser encontrada para conocer la verdad sobre el Anillo, con el fin de proteger al futuro portador del Anillo y evitar que el enemigo conozca sus planes.

¹⁹⁸ Se puede acceder a la reseña de la película *Born of Hope* en *Tolkien Gateway* (ver bibliografía).

The Hunt for Gollum cuenta también, entre otros, con Kate Madison, la directora de *Born of Hope*, esta vez como productora asociada. Se observan muchas similitudes estéticas entre ambas producciones, lo cual no es de extrañar al coincidir parte del personal de producción. La película tiene su propia página web con toda la información relativa a la preproducción y postproducción. Además puede verse la película de forma gratuita desde la misma página.¹⁹⁹

g. *Halifirien: The Hallowed Mountain* (2009)



Figura 37. Créditos iniciales de *Halifirien: The Hallowed Mountain*. Fuente: *vimeo.com*.

Estrenada el 8 de Septiembre de 2009, *Halifirien: The Hallowed Mountain* (figura 37) ha sido el fruto de dos años de trabajo. La película está dirigida y producida por Tom Robinson, con muy bajo presupuesto y con la curiosidad de que todos los actores que intervienen en la producción son adolescentes. Durante el tiempo en el que se desarrollan los acontecimientos de la Guerra del Anillo, un joven vivirá su propia aventura: encender la última señal luminosa de Rohan respondiendo a la petición de ayuda de Gondor. En lo alto del monte de Halfirien, en la frontera de los dos reinos, se encuentran los centinelas que advierten de la antigua señal que llamará a los hombres del oeste para que se unan contra la amenaza de Mordor. Mientras la sombra de Sauron se cierne sobre la Tierra Media, las ordas de Orcos saquean a su paso las tierras hasta ahora libres, y una noche invaden el monte desde el que los centinelas realizan su guardia. Eradur y su hermano están de guardia y escuchan el ruido de la batalla a los pies de la montaña, y han de decidir si

¹⁹⁹ Se puede obtener más información acerca de esta película en la página web oficial de la producción de *The Hunt for Gollum* (ver bibliografía).

permanecen en su puesto o acuden a socorrer a sus compañeros. Esta producción entra dentro de la categoría de imitación de la obra de Tolkien y además está fuertemente influenciada por las películas de Tolkien, principalmente la escena en la que Gandalf convence a Pippin para que encienda las almenaras con las que la ciudad de Minas Tirith pide ayuda a Rohan ante la batalla que se avecina. Esta historia está protagonizada por personajes que no existen en *LOTR*, y si bien se encuentra imbricada en el hilo argumental de la película de Peter Jackson *El Retorno del Rey*, utiliza de manera libre esta fuente para crear un material totalmente nuevo.

h. Gandalf (2011)

Se trata de una producción editada, filmada y animada por Richard Svensson. La película muestra imágenes del mago Gandalf transitando por diferentes escenarios de la Tierra Media donde se desarrolla la historia de *LOTR*. Momentos de reflexión apacible en el bosque fumando su pipa y momentos de enfrentamiento a terribles criaturas como el Balrog. La secuencia se ve acompañada por una voz en off que recita el poema conocido como “The Mirror of Galadriel”. Los versos escritos por Frodo son un tributo a Gandalf quien dio su vida para salvar la de los demás componentes de la Compañía del Anillo al enfrentarse al Balrog en el puente de Khazad-dûm. Cuenta la novela original de J. R. R. Tolkien que cuando Frodo se lo recita a Sam no es capaz de recordar la canción completa “only snatches remained, faded as a handful of withered leaves”. (Tolkien, *LOTR-FR*: 350-51). La última estrofa fue escrita por Sam haciendo una especial mención a la habilidad que demostraba Gandalf con los fuegos artificiales en la Comarca y así se acompaña también en imágenes en la película.

En este caso, este cortometraje es una adaptación libre de diferentes episodios protagonizados por el mago Gandalf y no tiene mayores pretensiones que, además de realizar un homenaje a Tolkien, resaltar la figura de este personaje.

i. Wings over Arda: the first Age (2011)

Este drama fantástico realizado por Richard Hartshorn (figura 38) es una adaptación del contenido de las siguientes obras de Tolkien: *The Silmarillion* (1977), los *Cuentos inconclusos de Númenor y la Tierra Media* (*Unfinished Tales of Númenor and Middle-earth*, 1980), y *La historia de la Tierra Media* (*The History of Middle-earth*, 1983 -1996), aunque el argumento se centra en dos historias. Por un lado, la relativa a Tuor Eladar (encarnado por el mismo director de la producción), un hombre mortal que ha escapado de la esclavitud, y por Voronwë, su guía elfo, en su viaje hacia Gondolin con el fin de advertir la llegada de Turgon de Morgoth, el Señor Oscuro. Paralelamente, se narra la historia

sobre la vida de Dior²⁰⁰ y su familia, y de sus esfuerzos por renovar la gloria del reino elfo de Doriath con el poder del Silmaril que le había entregado Beren.²⁰¹



Figura 38. Cartel promocional de *Wings Over Arda*. Fuente: *numerocinqmagazine.com*.

Esta producción fue rodada en el noreste de EEUU y estrenada el 26 de febrero de 2011. A pesar de la intención de difundir la película de manera gratuita, estuvo disponible durante un tiempo limitado en la página web. Los creadores decidieron publicar una nota en Facebook informando de que no enviarían más copias de esta película salvo con la reserva de su nueva película (sin relación con Tolkien o con la Tierra Media):

NOTE: After a successful two-year run, we will no longer be providing copies for personal use through traditional orders and donations. We will not screen the film online. Copies can be obtained alongside pre-orders of our upcoming film, "A Tattered Flag". Check out our hub page here: <http://www.facebook.com/lonelybanshee>

j. *Ranger* (2012)

Escrita y dirigida por Josh Fortune, *Ranger* (figura 39) es una película que ahonda sobre el equilibrio existente entre el destino y la oportunidad en una adaptación libre de la historia de Beren y Luthien que aparece reflejada en *The Silmarillion*. En ella aparecen tratados los temas de la unión

²⁰⁰ Antepasado de Aragorn, hijo de Thingol y Melian, quienes a su vez son los padres de Lúthien.

²⁰¹ Se puede encontrar más información sobre la producción de esta película en la página web *Numéro Cinq* (ver bibliografía).

entre miembros de dos razas diferentes (elfos y hombres), así como el tema recurrente a lo largo de toda la novela de Tolkien, como son las joyas que el hombre debe recuperar para poder casarse con la doncella elfa (los Simarils). Esta película consta además con una página web dedicada a la banda sonora original, compuesta para esta película por Drew Lyddon.²⁰²



Figura 39. Cartel promocional de la película *Ranger*. Fuente: justdrew.co.uk.

k. *Diari dalla terza Era* (2013)

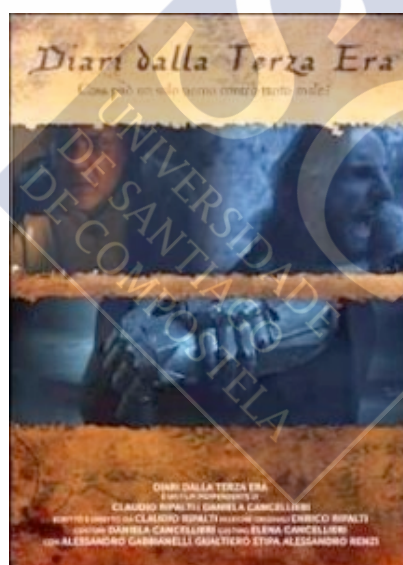


Figura 40. Cartel promocional de *Diari dalla Terza Era*. Se observa cómo las piezas de la armadura que aparecen en la parte inferior están influenciados por la estética de la trilogía de Peter Jackson. Fuente: www.jrrtolkien.it.

Esta producción italiana no oficial estrenada en Internet el 5 de julio de 2013 está dirigida por Claudio Ripalti. El buen resultado del trabajo realizado tiene un mérito especial ya que se trata de una película que, nuevamente, contaba con un bajo presupuesto. La película adapta de manera libre en hechos relatados en *The Silmarillion* y *LOTR*. Sin embargo, utiliza estas novelas simplemente

²⁰² La banda sonora original del cortometraje *Ranger* puede escucharse íntegramente en la página web <http://ranger-ost.bandcamp.com/album/ranger-original-motion-picture-soundtrack>, acceso el 25 de octubre, 2015.

como una referencia donde enmarcar una historia totalmente nueva: de mano de un narrador, se nos cuenta la historia de un guerrero que osa retar al poderoso rey brujo de Angmar, el reino del norte en el que se concentran las fuerzas del Mal. Esta película es heredera visualmente de la trilogía de Peter Jackson, puesto que los personajes utilizan reproducciones de cascos, armas y demás atrezzo realizados siguiendo estas películas (figura 40).

1. *Beren and Luthien* (2013)

Dirigida por Franck Giménez, la película de 19 minutos está creada por fans franceses. Se trata de una adaptación de la historia de Beren y Luthien que se encuentra en *The Silmarillion*. A pesar de la originalidad del planteamiento, se pueden encontrar detalles que muestran la influencia de la trilogía de Peter Jackson. El anillo de Barahir, padre de Beren, es una reproducción del que llevaba Aragorn en *La comunidad del Anillo* (pues Aragorn es también descendiente de Barahir).



Figura 41. Beren y Lúthien se encuentran en el bosque. Fuente: *Youtube.com*.

La producción narra el inicio de la aventura de Beren, hijo de Barahir, y la elfa Luthien, hija de Elu Thingol, rey de los elfos Sindar, en su lucha contra Morgoth. La historia de Beren y Luthien se menciona en *La comunidad del anillo*, en una canción que entona Aragorn: el lay de Luthien, de quien a su vez son descendientes directos de Elrond y su hija Arwen (Tolkien, *LOTR-FR*: 187-89).

m. *In the forest of Tom Bombadil* (2013)

Dirigida por Hannah Barlow, esta producción de unos 12 minutos, es una adaptación del capítulo 7 de *La Comunidad del Anillo*, “En la casa de Tom Bombadil” (“In the House of Tom Bombadil”, *LOTR-FR*: 121-131). Después de que los cuatro hobbits Merry, Pippin, Frodo y Sam

dejasen el Condado de Bree, tuvieron un incidente con un Sauce (Old Man Willow) del que fueron rescatados por un extravagante ser conocido con el nombre de Tom Bombadil (figura 42). Mientras los hobbits son acogidos en el refugio de Tom Bombadil, el peligro acecha fuera, en el Bosque Viejo. Frodo comienza a intuir el riesgo que supone ser el portador del Anillo y comienza a cuestionarse cuales serán sus secretos, su poder. Al amanecer, los hobbits se plantean la pregunta, ¿quien es en realidad Tom Bombadil?



Figura 42. Encuentro de Tom Bombadil con los hobbits en el Bosque Viejo. Fuente: *Youtube.com*.

Esta película ha sido realizada por estudiantes de la Logan High School, y resulta innovadora y original en su retrato de este personaje, basándose fielmente en la descripción que Tolkien realiza de él. Resulta aún más peculiar, dado que es un personaje que se elimina de todas las adaptaciones que se realizan de LOTR, pues alarga innecesariamente el argumento y no proporciona ninguna información que contribuya al transcurrir de la historia.

n. *Tolkien's Road* (2014)

Estrenada el 9 de noviembre de 2014, este cortometraje de algo más de media hora de duración, presenta un alto grado de originalidad en su argumento. No se trata de una contribución más de desarrollo de la mitología creada por Tolkien, ni narra las aventuras de personajes fantásticos de la Tierra Media, sino que se centra en la lucha interior que debe superar el profesor de Oxford, a raíz de la experiencia vivida durante su participación en la Primera Guerra Mundial, liberando a los personajes creados por su imaginación y que darán lugar a la concepción de *The Hobbit* y, posteriormente, a *LOTR* (figura 43). Se trata del camino que recorrerá su mente, superando los miedos del pasado y liberando su ingenio hacia la creación de *The Hobbit*. Escrita y dirigida por Nye Green la producción ha contado con un presupuesto de unos 25.000 dólares. Ha sido un proyecto modesto, aunque con un resultado muy decente y, sobre todo respetuoso, realizado por

estudiantes de cine de Estados Unidos. En ella aparecen personajes del universo de la Tierra Media interactuando con el propio Tolkien y sirviéndole de inspiración para crear sus novelas.



Figura 43. Carátula de la película *Tolkien's Road*, que presenta un resumen de los temas a tratar que tuvieron una gran influencia tanto en la vida como en la obra de Tolkien: la 1ª Guerra Mundial, o la lucha contra un mal en apariencia demasiado poderoso. Fuente: *imdb.com*.

o. *The Hobbit* (2013)

Johan Zandbergen es el director creativo de Cosmic Creations y director de una nueva película animada de *The Hobbit*. Se trata de una producción sin ánimo de lucro cuya versión seguirá estrictamente la historia creada por Tolkien, sin historias paralelas. El mayor ajuste que se plantea es el de la ausencia de algunos Enanos, quedando reducido su número a seis. Esto es debido a la intención de querer darle mayor protagonismo a algunos de los compañeros de Thorin.



La película tiene su página web en la página de Cosmic Creations,²⁰³ donde se puede visualizar de forma gratuita el primer capítulo de esta producción. Resulta evidente la influencia de

²⁰³ Figura 44: Imágenes extraídas del primer capítulo de la película. Fuente: *cosmiccreations.nl*. En octubre de 2015 todavía no se ha incluido en la página web ningún otro capítulo de esta producción. Ver bibliografía.

la primera entrega de la trilogía de *The Hobbit* de Peter Jackson, ya que en este primer capítulo de la serie se nos presenta un prólogo que sigue las mismas líneas generales que el de la película. Esto no hace desmerecer la adaptación, aunque la animación a veces se revela como demasiado simplista.

p. *The First Ring* (2015)

Se trata de un proyecto de fans para fans sobre la obra de Tolkien, como lo definen sus creadores. Un tributo al creador de la Tierra Media que se ha realizado con la intención de construir, compartir y descubrir el universo del mundo creado por Tolkien, así como el trabajo que no llegó a conocerse. En el DVD, que está a la venta para compensar los gastos de producción y del cual solamente existen 400 copias, se contiene música compuesta por fans e inspirada en el mundo de Tolkien en diferentes estilos tan dispares como son el Folk Rock, el Heavy Metal o la música clásica. También se encuentran fotografías y videoclips.



Figura 27. Carátula del DVD en el que se incluye la música inspirada en la obra de Tolkien, así como el cortometraje *Nenya*. Fuente: tolkiengateway.net.

En este proyecto está incluido un cortometraje de 25 minutos que narra la historia de *Nenya* (figura 45), el anillo élfico de Galadriel, en una adaptación muy personal de la obra original de J. R. R. Tolkien. La historia no incluye dragones, enanos, orcos, o efectos especiales, pero mezcla imágenes de una época antigua y de la contemporánea, estando presentes temas como el poder, el aislamiento, la elección o el amor. En todo momento, según afirma su equipo de producción, se quieren mantener fieles a la filosofía de Tolkien. En este sentido, *Nenya* es una interpretación personal y no una reproducción.

q. *Middle Earth Saga* (2015)

Esta producción realizada por un grupo de jóvenes fans de nacionalidad alemana, está inspirada en las producciones cinematográficas de Peter Jackson de *LOTR* y de *The Hobbit*. Narra la historia de *LOTR* tras el término de la Tercera Edad.

Este grupo de fans posee su propia página web para la difusión de sus producciones amateur. Desde ella se puede acceder a diferentes tipos de creaciones (cortometrajes, piezas musicales creadas para ambientar sus propias producciones audiovisuales, perfil de facebook o instagram).²⁰⁴

II. Proyectos que no se llegaron a realizar

a. *The Palantir* (2009)

Una película fan de la que no se encuentra en la red más información que el trailer. En función de cómo se han ido desarrollando los acontecimientos, da la sensación de que era un proyecto que se vio truncado, pero que prometía una calidad de producción similar a la de *Born of Hope* o *The Hunt for Gollum*. Visualmente toma muchos elementos de las películas de Peter Jackson, tales como la indumentaria o los estandartes de los personajes. Por el planteamiento del trailer resulta apropiado aventurar que se trata de una obra enmarcada en la categoría de la imitación, ambientada y basada en la Tierra Media y con elementos reconocibles (como la palantír, que da título a la película), pero con un argumento y personajes totalmente nuevos.

b. *Ancanar* (2011)



Figura 46. Poster promocional de *Ancanar*. Fuente: *lordoftherings.com*.

²⁰⁴ Este grupo de fans está presente en todas las redes sociales: Soundcloud - Outputmedia, en <https://soundcloud.com/outputmedia-yt>; Facebook, en <https://www.facebook.com/mediaoutput>; e Instagram, en <http://instagram.com/outputmedia>.

La película dirigida por Sam R. Balcomb, narra la historia de un hombre que es el único heredero de toda la fortuna del valle de Rammoth. Este hombre busca la inmortalidad en el Reino de los Elfos para así poder obtener la redención para él y salvar de ese modo la vida de su padre.

La web oficial de la película *Ancanar* presentó oficialmente un trailer de la misma en el año 2011. *Ancanar* nace como un proyecto estudiantil, en el que se anunciaba que se pretendía rodar un proyecto audiovisual inspirado en la obra de J. R. R. Tolkien. La historia que se pretendía contar en esta película es una narración totalmente original que está basado en el universo de la Tierra Media de Tolkien. Es un ejemplo de imitación, puesto que aunque está fundamentada en *LOTR*, no tiene lugar en los mismos escenarios, ni con personajes reconocibles, ni tampoco presenta un argumento que tenga nada que ver con la Saga del Anillo. Una de las particularidades de esta producción radica en que el guión se puso a disposición del público en general para que fans y otros visitantes de la web pudiesen realizar sus aportaciones e, incluso, realizar correcciones al mismo. La gran acogida que tuvo el proyecto y su planteamiento posibilitó el rodaje de escenas que por presupuesto se hacían imposibles de llevar a cabo en un principio, pero, sin embargo, se ha retrasado considerablemente su estreno. Existe un vídeo en el que se puede ver la escena ya grabada denominada “La Ocarina”. Se encuentra publicado en youtube en el que se puede observar la seriedad y la alta calidad de la producción.

Actualmente el rodaje de la película se encuentra parado por motivos económicos, por lo que no se ha terminado y no parece que pueda finalizarse en un futuro inmediato. Sin embargo los fans y el propio equipo de producción no pierden la esperanza de que en algún momento se pueda retomar y continuar con el proyecto, pudiendo así culminar y estrenar el largometraje.

c. *Hope* (2011)

Hope es una película fan que podría considerarse una continuación de *Born of Hope*, ya que sigue las aventuras del joven Aragorn, conocido como Estel²⁰⁵ entre los elfos de Rivendell, en su juventud. El blog de la película anunciaba su estreno para mediados de 2011, y aunque el trailer está disponible en youtube, se desconoce la fecha de su estreno.

d. *Shadows of Mirkwood* (2012)

Es una película basada en los trabajos de J. R. R. Tolkien y Peter Jackson que supone una adaptación del material recogido tanto en *The Silmarillion* como en los apéndices de *LOTR* acerca de la época anterior a los hechos relatados en la Saga del Anillo.

²⁰⁵ En lengua élfica, la palabra “estel” significa “esperanza” (“Hope”, en inglés). Estel es el nombre que Aragorn, utilizó en su juventud para ocultar su identidad y que Sauron no descubriera al heredero de Isildur (*LOTR-Apéndice A: 1032*).

Cuenta la historia de cómo un simple Montaraz de Arnor cambió el destino de la región de Eriador durante la Guerra del Anillo. Tras la batalla de la última alianza y la derrota de Sauron, el Bosque Verde, el nombre con el que anteriormente se conocía al Bosque Oscuro (Mirkwood), ha disfrutado durante largo tiempo de un tiempo pacífico de paz y prosperidad. Pero en el año 1050 de la Tercera Edad, una sombra se cierne sobre él, tornando verdes valles en grises paisajes, reduciendo la luminosidad hasta las más oscuras tinieblas. La tierra conocida ahora como Mirkwood, se ha convertido en el hogar de las más salvajes y oscuras criaturas en toda Rhovanion.

La obra se desarrolla en las localizaciones de Bree, el Bosque Oscuro, las llanuras del Norte y los páramos de Etten. Fue realizada con muy bajo presupuesto, unos 900 dólares, con lo que la calidad no es tan alta como la de otras producciones aquí descritas, como es el caso de *Born of Hope* (2009) o *The Hunt for Gollum* (2009). Sin embargo, el equipo que la filmó, afirma que fue un proyecto ambicioso para intentar mantener un digno nivel de producción. El equipo ha estado compuesto, en su mayoría, por un grupo de adolescentes fans de Tolkien para llevar a la pantalla parte del mundo no tan explorado de la Tierra Media. El guión estaba acabado, y se preveía el estreno de la película para el año 2012, aunque aún no ha sido así.

e. *Storm over Gondolin* (2013)

Dirigida por Dimitri Franck, la historia tiene su origen en *The Silmarillion* y *El Libro de los Cuentos Perdidos*, escritos por J. R. R. Tolkien. La película discurre durante la Primera Edad de la Tierra Media, en las Tierras de Beleriand. La sombra del Oscuro Señor de Morgoth está creciendo y ha conseguido dividir a los Elfos. Únicamente Turgon, el último Rey Elfo, tiene la oportunidad de conseguir la victoria. Mientras Morgoth está ocupada intentando descubrir la localización de la ciudad escondida de Gondolin, todas las esperanzas recaen en Tuor, un hombre mortal y su guía conocido como Voronwë, un elfo originario de Gondolin.



Figura 47. Poster promocional de Storm Over Gondolin, en el que se insinúa la ciudad oculta que le da nombre a la película y se puede comprobar la calidad que posee la parte visual. Fuente: superheromoviesnews.com.

Pretendía ser una producción de visionado gratuito a través de la red, cuya producción se ha visto interrumpida por la intervención de The Tolkien State Society quienes se encargan de la protección de derechos de las obras de Tolkien. La razón más evidente de la suspensión del rodaje de esta película es la de que supondría una adaptación de *The Silmarillion*, obra de la que no están cedidos los derechos y que, por tanto, no se puede llevar a la pantalla sin el consentimiento expreso de la Tolkien Estate Society. El trailer de la película se encuentra disponible en Internet, donde se puede observar la calidad y la seriedad con la que se había planteado la producción.

f. *Broken Bow* (2014)



Figura 48. Poster promocional de *Broken Bow*, con una estética inspirada nuevamente por las películas de Jackson.

Fuente: broken-bow.tumblr.com.

Broken Bow es una película realizada por fans que transcurre durante los primeros años del reinado de Aragorn, también conocido como el Rey Elessar. En ella se nos narra la historia de un joven montaraz que se ve envuelto en un conflicto entre su pueblo y los peligrosos habitantes del Este (figura 48). En este caso, es un ejemplo de imitación, donde se toman personajes conocidos y una geografía ya existente para elaborar una continuación a una historia ya finalizada y prolongar así la experiencia de la Tierra Media.

No se ha encontrado información acerca de la fecha del estreno de la producción, aunque la película cuenta con su propia página web, en donde se puede encontrar la publicación del trailer, así como perfil en Facebook y el trailer publicado en *YouTube*.

g. *The Tales of Fili and Kili* (2015 - en producción)

Dirigida por Drew Casson, que además interpreta al joven Kili, la película británica cuenta las aventuras de los jóvenes sobrinos de Thorin Escudo de Roble, Fili y Kili, 30 años antes de los

hechos ocurridos en *The Hobbit* (año 2911 de la Tercera Edad). Es, por tanto, un ejemplo de imitación, al tomar personajes existentes pero secundarios, de la novela y ampliar su participación creando material totalmente nuevo.

El proyecto no tiene ninguna expectativa comercial y cuenta con un presupuesto reducido. A pesar de ello, parece que se están haciendo esfuerzos por conseguir una buena calidad para la película. No existe ningún trailer disponible hasta la fecha y aún no hay fecha para su estreno, pero se espera que su difusión sea gratuita a través de Internet.

h. *Tauriel's Tale: The Small Beginnings* (2015)

Maxe Baumann, el director de la película de 16 años, ha elaborado una película de animación inspirada en la adaptación cinematográfica de *The Hobbit* de Peter Jackson. Tauriel es un personaje creado por el director neozelandés que no aparece en la obra original de J. R. R. Tolkien. Es, por tanto, un ejemplo más de imitación, al desarrollar un personaje no existente en las novelas, situándolo en un entorno conocido de la Tierra Media, mostrando su desarrollo y evolución.

El argumento narra la historia de la elfa Tauriel a la que Thranduil, Rey de los Elfos silvanos del Bosque Negro, encontró y enseñó el arte del combate.

i. *Last Alliance* (2015)

Esta es una de las últimas producciones que se espera sean estrenadas en el año 2015. Presenta la historia de Elendil, Gil-Galad, Isildur y Elrond, cuando forman la Última Alianza de Elfos y Hombres para enfrentarse a Sauron, el Señor Oscuro. Esta historia viene referenciada en los Apéndices de *LOTR* y *The Silmarillion*, además de constituir una parte importante del prólogo de la película *La comunidad del anillo*, de Peter Jackson.²⁰⁶ La única referencia existente a esta película la encontramos en la página web *Wikia*, dedicada a recoger la información referida a producciones de fans en internet relacionada con la obra de Tolkien.²⁰⁷

4.4. La figura del héroe percibida por el público

Una vez analizadas las producciones realizadas por los fans, seguidores y aficionados de la obra de J. R. R. Tolkien, podemos tener una idea de cómo es la figura del héroe para aquellos que han leído la obra de este escritor y visto las películas de Peter Jackson. La imagen del héroe sigue los cánones planteados por Tolkien.

²⁰⁶ *The Fellowship of the Ring*, escena 1: "Prologue".

²⁰⁷ Esta información se puede consultar en la página web *One Wiki to Rule Them All* (ver bibliografía).

A veces se trata de desarrollar aquellos personajes que ya han sido descritos en los libros y caracterizados en las versiones cinematográficas del director neozelandés. Tal es el caso de Aragorn, Gandalf, Frodo, Bilbo, Gollum, Legolas, Thorin y su compañía de enanos, incluso desarrollan personajes no existentes en la obra original de Tolkien completando el trabajo de invención del Peter Jackson, como ha sido el caso de la elfa Tauriel y la producción de la película fan *Tauriel's Tale: The Small Beginnings*.

En otras ocasiones, los fans simplemente se inspiran en el material producido previamente y crean lugares, ciudades, pueblos, así como otros personajes nuevos que bien pudieron haber vivido sus aventuras paralelamente a la historia contada por Tolkien, como ocurre en *Halifirien: The Hallowed Mountain*. O bien continúan la historia a partir de la victoria contra Sauron, relatando los primeros años de reinado de Aragorn como es el caso de la película fan *Broken Bow*. De lo observado hasta ahora, todos los personajes nuevos creados por los fans guardan el perfil de héroe mantenido por J. R. R. Tolkien y Peter Jackson, en función del papel que desenvuelven en la historia. La figura de un personaje, aparentemente alguien que no destaca por ninguna característica física especial, salvo por su nobleza de espíritu, que contribuye con su esfuerzo a la victoria del pueblo para el cual arriesga todo, incluso su vida, es la más recurrida. Es cierto también, que el tratamiento de los personajes femeninos toma mayor relevancia en algunas de las películas realizadas por los fans. Se encuentran más mujeres guerreras o personajes femeninos que cobran mayor relevancia en las historias que se cuentan. Ya en la película de Peter Jackson se han cambiado ciertos aspectos de la historia con el fin de dar relevancia a los personajes femeninos. Tal y como explica Jaume Albero Poveda (2006), resulta interesante observar que para atraer la atención de un público amplio se haya incrementado la participación de las mujeres en el argumento.

De una forma muy original, el mismo J. R. R. Tolkien es tratado como un héroe en la producción *Tolkien's Road*. Es una forma de homenajear al creador de tan magnífico mundo. De alguna manera, se trata de un hombre que también ha sido un héroe: ha participado en primera línea de fuego en la primera guerra mundial; ha sido testigo de los horrores del conflicto bélico; ha experimentado el dolor que supone perder a sus compañeros de armas y amigos, y, así se muestra en la película, se siente frustrado y triste por no haber podido salvarlos. Es un héroe también porque consigue superar sus temores, penas y pesadillas, y logra sobreponerse y continuar adelante con su vida, creando una de las obras más influyentes del siglo XX.

Queda patente por tanto que los seguidores de Tolkien sienten admiración por la figura del creador de *LOTR*, no solo por la obra realizada, sino que lo estiman y aprecian por su modo de vivir, sus valores y su filosofía.

5. CONCLUSIONES





5. Conclusiones

Tras el estudio realizado, hemos alcanzado una serie de conclusiones finales, que servirán para verificar si se han cumplido los objetivos propuestos al principio de este trabajo. Serán justificadas con una serie de reflexiones finales obtenidas a partir del estudio expuesto y un análisis fundamentado a lo largo del trabajo. Como es evidente, a medida que se iba desarrollando dicho estudio, no se encontraban únicamente respuestas a aquellos objetivos planteados al inicio de la tesis, sino que éstos se iban sumando a nuevos puntos de vista que no nos habíamos planteado encontrar.

En los capítulos anteriores, se ha hecho un análisis sobre la evolución de la figura del héroe en la literatura fantástica centrándonos, en particular, en la obra de Tolkien referida a la saga del Anillo y atendiendo a las adaptaciones cinematográficas de principios del siglo XXI, así como al desarrollo de otro tipo de materiales derivados de la creación original de Tolkien. Podemos decir que se han aportado nuevas definiciones que pretenden clarificar distintos conceptos relacionados con los tipos heroicos y la literatura fantástica, en general, atendiendo incluso a sus pautas de clasificación que hasta el momento podían presentar cierta confusión en algunos de los textos consultados. Todo lo que se ha trabajado contribuye a enriquecer y actualizar contenidos de carácter académico en los campos de estudio de los héroes y de la literatura fantástica.

Observando las aportaciones de los distintos estudiosos acerca del término fantasía podemos decir que se trata de un género que está estrechamente ligado al hombre desde el origen de su cultura, ya que ésta se desarrolla a partir de mitos y cuentos populares que reflejan los anhelos, las dudas, los miedos y las preguntas trascendentales que el hombre se ha planteado desde que tiene capacidad de raciocinio. Estas preguntas han ido evolucionando a lo largo de la historia del ser humano y se han desarrollado historias con las que se pretende llegar a dar una explicación de lo desconocido, con más o menos coherencia, aunque a veces carezca de verosimilitud. Con la aparición de la novela realista se dio origen también, por contraposición, al género de fantasía como tal. A partir de este momento, los intentos por encontrar un concepto que delimitase qué es la fantasía y el género fantástico han sido numerosos y no exentos de contradicciones entre los teóricos. Una noción importante que concluimos al terminar este estudio de literatura fantástica es que se trata de un género muy difícil de definir. Se pueden realizar definiciones aproximativas, definiciones abiertas, pero en ningún caso se puede pretender la determinación de la definición cerrada de un género tan amplio e, incluso, subjetivo. En concreto, para definir el género literario fantástico, que ya hemos dicho que está subordinado a la capacidad inventiva del ser humano, será un condicionante fundamental la época en la que es creada la historia, así como la época en la que es recibida por el público. En el caso de *The Hobbit* y *LOTR*, se trata de dos obras que, sin lugar a

dudas, pertenecen al género fantástico porque cumplen todos los requisitos establecidos por los diferentes autores que han sido analizados.

Limitar en una definición unos conceptos como son el género fantástico o lo fantástico con la amplitud de contenido que pueden albergar, es un objetivo difícil si no se quiere caer en el error de simplificar en exceso el ámbito que puede abarcar la fantasía, con todos los subgéneros que pueden integrarse en ella. Reducir estos conceptos a una enumeración de posibles temas, cuando lo fantástico se identifica con todo lo que sea capaz de imaginar la mente humana y de desarrollar lo imaginado, es una tarea complicada partiendo de la premisa de que la imaginación humana no tiene límites. Por esta razón, somos conscientes de que una definición ambiciosa que quiera abarcar y describir todas las características del género fantástico y, por extensión, lo fantástico, podría llegar a ser incompleta. En definitiva, todo lo contrario de lo que se pretende al intentar buscar una definición de un término. Somos conscientes de que cualquier lista de temas probablemente se quede inacabada, ya que siempre habrá una mente que sea capaz de contribuir con su imaginación y aportar nuevos elementos que profundicen y desarrollen lo que hoy conocemos como el mundo fantástico, por tanto, hemos querido ofrecer una definición del género fantástico lo suficientemente amplia para conseguir describirlo y, al mismo tiempo, no limitarlo. Por esta razón, hemos descrito el género fantástico como aquel que trata con naturalidad lo inexplicable y lo imposible, que mezcla lo racional con lo irracional y que, partiendo de lo conocido, nos muestra lo imaginario. En cualquier caso, el género fantástico no existiría si no es gracias a la imaginación humana, a partir de la que se hace accesible lo extraordinario. Con esta descripción, intentamos proponer una definición abierta, que pueda ser válida a pesar de los cambios que pueda sufrir el género, y, sobretodo, fundamentada con el análisis expuesto en el capítulo segundo de este estudio.

Desde las últimas décadas del siglo XX hasta la actualidad, han surgido en la literatura, cine y televisión, elementos de inmensa popularidad que revelan lazos subyacentes con los valores clásicos occidentales y que vuelven a presentar las cualidades heroicas a través de personajes atractivos para el público. Este es el caso de producciones como *Star Wars* (1977-2005) y *LOTR* (2001-2003), junto con las historias de *Harry Potter* (2001-2011), las nuevas recreaciones de *Batman* (2005, 2008 y 2012), *Iron Man* (2008, 2010 y 2013), *Thor* (2011 y 2013), *Spiderman* (2012 y 2014), *Los Vengadores* (2012 y 2015) y las series *Juego de Tronos* (2010-), *Arrow* (2012-) y *The Flash* (2014-). Todos estos títulos fueron novelas o cómics que recientemente han sido versionados en medios audiovisuales como el cine o las series de televisión. Entre las causas que han provocado el resurgir del género fantástico entendemos que una de las más destacadas es la referida a la aún vigente crisis general mundial, ya que no ha afectado únicamente a la economía, sino a los valores sociales y a las ideas originales. En los últimos años, la industria cinematográfica se ha nutrido de gran cantidad de historias y argumentos ya existentes en obras literarias, a veces clásicas. Incluso se han realizado

nuevas versiones de otras películas anteriores que, en ocasiones, ya eran versiones de versiones. Es evidente, por tanto, la crisis de ideas y, más concretamente, la falta de originalidad de los guionistas cinematográficos. La cuestión planteada pretende también contestar por qué se han versionado historias propias del género fantástico de manera tan entusiasta y no se ha acudido a argumentos de otros géneros. Como hemos observado en nuestro estudio, el género fantástico supone la posibilidad de escapar a otro mundo y de conocer personajes especiales con los que estamos dispuestos a identificarnos, lo cual permite una salida de la rutina, muchas veces desalentadora en momentos de crisis; una puerta a la esperanza para no perder la fe en una sociedad que, cada vez con más frecuencia, carece de las virtudes y los valores más básicos como son la nobleza de espíritu, lealtad, fidelidad, justicia, piedad, prudencia, sabiduría, humildad, así como la capacidad de servicio o el sacrificio por los demás. Precisamente por la falta de estas virtudes y valores, el público necesita refugiarse en un mundo, aunque sea imaginario, que le proporcione esa seguridad, aunque sea de manera ficticia. El público más implicado, no solo se contenta con la recepción de las historias heroicas originales de la Tierra Media, sino que ellos mismos aceptan la herencia de Tolkien, y crean sus nuevos personajes bajo esos valores y virtudes, implicándose activamente en la creación de una realidad ficticia paralela a su existencia cotidiana. Debido a la cada vez mayor participación activa de los seguidores de las obras literarias y cinematográficas, el estudio de la presencia pública y el contexto comercial de las películas (y, por extensión, de los libros que las han inspirado) poco a poco se está convirtiendo en un tema de interés académico, debido a la capacidad de los filmes de trascender las pantallas con su mensaje y convertirse en un tema de conversación, estudio, creación, y consumo, tanto de los textos originales como de todo el material derivado de él, en un proceso de marketing y mercadotecnia que ha llevado a la comodificación o cosificación de las historias. De esta manera, una novela puede convertirse en una franquicia altamente lucrativa, y es también, a través de este consumismo, como los fans llegan a relacionarse entre ellos. Ven una serie de personajes en las pantallas, que representan una serie de valores y que son dignos de admiración, y por el hecho de poseer un trozo de esa realidad secundaria que se ve en una película, consideran que están más cerca de ese ideal que quieren alcanzar. De esta forma, consiguen convertir en real y accesible aquello que es fantástico, irreal e imaginado.

Esta tesis constituye, además, un nuevo punto de vista a tener en cuenta a la hora de abordar la relación de las figuras heroicas en los relatos fantásticos, puesto que proporciona mayor información de los arquetipos conocidos hasta ahora reuniéndolos en cinco: épico, trágico, ordinario, antihéroe y marginado. A lo largo de este trabajo se ha atendido a las diferentes teorías sobre las clasificaciones de personajes buscando aquella que mejor definiese los personajes de *The Hobbit* y *LOTR*, para finalmente poder conceptualizar el tratamiento de la figura del héroe en estas obras. Hemos visto como determinados autores no concretaban definiciones específicas para estos

cinco tipos, sino que, aun cuando los contemplan, acaban difuminando sus características induciendo a confusión entre ellos. Se plantea así la compatibilidad de personajes y arquetipos, al igual que un trasfondo mitológico que yace en lo más profundo de la narrativa cinematográfica, y que resulta primordial tener en cuenta. Es muy interesante comprobar que existen ciertos parámetros inamovibles dentro de los arquetipos que conforman la creación de personajes heroicos, sean del tipo que sean, observando los puntos comunes entre ellos.

Se ha observado que las estructuras descritas por autores como Joseph Campbell (1949), Lord Raglan (1956), Vladimir Propp (1971), Christopher Vogler (1992) y el resto de los textos revisados, se refieren a las historias lineales con un héroe como personaje principal. Este esquema se conoce como el camino del héroe, y hemos visto que consiste en una serie de pautas presentes en la historia heroica que, de manera ineludible, han de aparecer para lograr el desarrollo y la maduración de un personaje para que realmente se encuadre dentro del arquetipo heroico. Hay momentos clave en la historia de los personajes, que suponen un giro o un avance en sus objetivos; son esos momentos los que marcan el devenir de su destino. En el caso de las obras que estamos analizando, no pueden centralizarse las características del héroe en un solo personaje, sino en el desarrollo e intersecciones de varios personajes con la suficiente relevancia como para ser considerados principales. Finalmente, se optó por la propuesta de una clasificación propia de los tipos de héroes fundamentada en las clasificaciones previas estudiadas. Nuestra intención, en este caso, ha sido ofrecer una diferenciación esclarecedora entre los distintos tipos, así como establecer una clasificación clara, identificándolos, a su vez, con los personajes heroicos de la saga del Anillo, tanto en el texto literario original, como en las adaptaciones cinematográficas.

En el caso de *LOTR* como en el de *The Hobbit*, estamos ante dos obras complejas en cuanto a la diversidad de personajes, todos ellos con una historia propia, unos antecedentes que justifican su papel en el argumento, un planteamiento perfectamente elaborado que poco a poco se va desvelando a medida que avanza la historia, o, en otras ocasiones, gracias a los apéndices literarios con los que el propio Tolkien respondió a las demandas de sus seguidores y completó la información no sólo de personajes, sino también de lugares y razas.

Entre los debates más habituales de los seguidores de la obra de la saga del Anillo, se encuentra el debate de la designación del héroe en *LOTR* y *The Hobbit*. Lo que nos hemos planteado nosotros es si realmente hay un sólo héroe, ya que muchos personajes presentan características heroicas. Este hecho nos ha llevado entonces a la necesidad de tener que esclarecer la definición de héroe y los tipos existentes. También nos hemos planteado si el objetivo de Tolkien fue escribir la historia de un héroe o si lo realmente relevante era contar la historia. El propio Tolkien afirmó que su objetivo fue escribir una mitología para Inglaterra, una realidad pasada alternativa para dar sentido a un pueblo, para darle un pasado enriquecido con relatos fantásticos e influenciados por

una multiculturalidad europea. Sin embargo, aunque Tolkien vinculó esta historia mitológica únicamente con Inglaterra, es fácil que muchos lectores de otros países se sientan identificados con la cultura que él quiso crear en su historia, pues tomó numerosas referencias de otras culturas europeas, en donde se ven reflejados lenguajes, costumbres, tradiciones y mitos recreados y adaptados al hilo argumental de *LOTR*. Por tanto, no es extraño que no sea únicamente el pueblo inglés quien se haya sentido identificado con esta mitología, llegando a alcanzar un gran éxito a nivel mundial.

Volviendo al tema de quien es el héroe en la Saga del Anillo, cierto es que en la historia se presentan muchos personajes muy bien contruidos, todos tienen referencias y motivaciones, y hasta oportunidad de realizar actos heroicos. En ocasiones, incluso llegan a arriesgar su vida y se sacrifican por sus compañeros hasta las últimas consecuencias. Algunos de estos personajes habían sido reconocidos como héroes tanto por los estudiosos académicos como por la crítica, lectores y público en general. Sin embargo, en nuestro análisis del héroe hemos incluido a determinados personajes a los que hasta ahora no se había llegado a considerar por su perfil heroico. Es el caso de Thorin, Faramir o, incluso, Gollum. Esta tesis aporta un análisis de estos personajes, relacionando tanto el texto original literario como las versiones cinematográficas de Peter Jackson, desde una nueva perspectiva que atiende a sus características heroicas teniendo en cuenta el papel que desempeñan en la Saga del Anillo. Finalmente, teniendo en cuenta todo nuestro trabajo, y a pesar de que hay estudios que identifican a Frodo o a Aragorn como los auténticos héroes de la historia de la Tierra Media, Tolkien explicó en una de sus cartas que Sam era el principal héroe de *LOTR*, al ser el hobbit genuino, el más interesante, el que mejor representa la cualidad heroica que se ha de encontrar en la gente sencilla y humilde (*Letters*: 161):

I think the simple ‘rustic’ love of Sam and Rosie (nowhere elaborated) is absolutely essential to the study of his (the chief hero’s) character, and to the theme of the relation of ordinary life (breathing, eating, working, begetting), and quests, sacrifice, causes, and the ‘longing for Elves,’ and sheer beauty.

Por tanto, se observa que quien parece un personaje secundario, alguien común, con quien no se cuenta al principio de la historia, un simple compañero de viaje que parece que poco más tiene que ofrecer, salvo su compañía, finalmente se convierte en el verdadero héroe, al culminar todas las etapas del viaje del héroe. Llegados a este punto, hemos reflexionado acerca de lo que Gil Ruíz (2014:728) concluye en su tesis *La construcción del personaje en el relato cinematográfico: héroes y villanos*, cuando afirma que “el héroe nunca es un personaje secundario”. En los relatos de Tolkien

estudiados en este trabajo, ninguno de los héroes debe ser considerado un personaje secundario. La idea que Tolkien quería transmitir, era la de que cada uno es protagonista de su propia historia y cada uno tiene la oportunidad de ayudar en la causa que todos tienen en común, derrotar a las fuerzas del mal. Independientemente de su relevancia en la sociedad en la que les ha tocado vivir, todos tienen la oportunidad de contribuir a la causa y la oportunidad de demostrar su valentía, su valía y su heroísmo. Y este es el caso de Samsagaz Gamyi, un joven sencillo que se embarca en una aventura peligrosa por lealtad a su amigo, sacrificándose por él hasta las últimas consecuencias y completando su viaje con la vuelta a casa, a la normalidad, aunque con la experiencia adquirida haciendo de él una persona diferente, maduro y enriquecido por la aventura vivida.

En nuestra opinión, consideramos que es arriesgado concretar el papel heroico en una sola persona, ya que entendemos que Tolkien ha elaborado un mundo alternativo. No se trata de una historia que simplemente se narra, sino que se muestra la descripción de todo un universo con su pasado, su presente y un futuro que se perfila a modo de crónica. En esta realidad alternativa se han creado lenguas, existen tradiciones, culturas con sus diferencias y similitudes entre ellas, y hasta es fácil adivinar cual ha podido ser su evolución hasta el mundo que conocemos en la actualidad. En el mundo real no existen unos héroes por encima de otros. No es más héroe aquel de quien se conocen sus hazañas que aquellos héroes que, cumpliendo con los criterios del sacrificio, la nobleza espiritual, el desinterés o la búsqueda del bien común, arriesgan su vida por otros. Todos los días y a todas horas hay héroes en nuestro mundo real que ejercen el contrapunto a la cruda realidad en la que de forma constante ocurren guerras, desgracias, abusos de poder o actos inhumanos contra otros semejantes. En la obra del Anillo de Tolkien, no se relata la historia de un héroe o de un grupo de héroes, sino que se nos muestra que el conjunto de las razas que pueblan ese mundo subcreado, esa realidad alternativa, son capaces de vencer a las fuerzas del mal con las acciones heroicas de todos aquellos que creen en la necesidad de esforzarse y sacrificarse por conseguir un bien común. El mensaje que se pretende transmitir, no es la gloria de un héroe por sus hazañas, sino la consecución de un objetivo en favor del beneficio de todos gracias al trabajo conjunto. Al final, el proceso evolutivo del personaje ha resultado un esquema coherente que incluye su desarrollo y transformación como parte del proceso de identificación que éste despierta en el espectador. De ésta manera, se ha podido corroborar de forma congruente que la identificación se puede enfocar de manera gradual. Se trata de un proceso cuyo propósito consiste en emocionar e implicar al espectador, despertar algo en él evitando la indiferencia ante lo que ve.

En línea con la reflexión del concepto de héroe, las historias actuales toman como base acontecimientos reales en donde las personas corrientes tienen la oportunidad de demostrar su valía y su carácter heroico. Nos gustaría hacer mención a un suceso tan dramáticos como el atentado de las Torres Gemelas de Nueva York (Septiembre de 2001) que ha demostrado que, en situaciones

desesperadas, se pone a prueba el temperamento de una sociedad. Más allá de la insensibilidad diaria, existen individuos comunes que en un momento determinado reaccionan con rasgos heroicos ante aquellos acontecimientos para los que no están preparados. Nadie busca convertirse en un héroe; la característica del héroe común se ve condicionada por la decisión repentina y a menudo dictada por las circunstancias, de actuar en un momento determinado. De esa manera, se asumen riesgos que ponen en peligro su propia vida, con el objetivo de salvar las de otros que se encuentran en peligro. La condición de héroe es accesible a todo aquel que en algún momento muestra sus características más elementales, tales como valor, sacrificio o riesgo justificado por un bien común. Esta categoría puede ser asumida por héroes anónimos, ciudadanos que se ven envueltos en una situación imprevista y que no dudan en poner todas sus capacidades al servicio de los demás. Esas muestras de solidaridad que, paradójicamente, causan asombro, son la prueba evidente de que los valores heroicos representados en los libros de literatura fantástica y en tantas representaciones gráficas (cómic, películas o series de televisión), no son un tema perteneciente al pasado. El sacrificio de uno mismo, la generosidad o el valor desinteresado son características que surgen en nuestra sociedad de manera espontánea cuando la ocasión lo requiere.

Con respecto a la situación del género fantástico y a la concepción de la figura del héroe en la actualidad, una buena parte de la industria del entretenimiento ha caído en conceptos repetitivos, vanos y mediocres. Los medios de comunicación tienen en su poder la capacidad de realizar excelentes producciones o aquellas que por su baja calidad, en diferentes sentidos, son dignas de caer en el olvido, ya que cuando lo que predomina es el espectáculo devenido del morbo, el mensaje que una obra debe transmitir se muestra ausente o falto de contenido. El cine y la literatura son artes muy completas capaces no sólo de entretener, sino de transmitir valores, emocionar y educar. El viaje del héroe supone no sólo un entretenimiento para el espectador, sino que a lo largo de la historia ha demostrado un reflejo de lo que la sociedad espera de un salvador, alguien que en un momento de desesperación solucione un problema, bajo una premisa de virtudes y valores clásicos como son el sacrificio de uno mismo por el bien común, el sentido de la justicia o la nobleza de espíritu. El héroe es una fuente de inspiración de actitudes y emociones para la sociedad. Es responsabilidad de quienes tienen en su poder la capacidad de difusión de las historias y la creación o adaptación de los personajes heroicos, el saber transmitir historias que enriquezcan a la sociedad a quien van dirigidas. A lo largo de la historia, las distintas civilizaciones han necesitado héroes en quienes creer, ya sean éstos de carne y hueso o, en su defecto, creando modelos ideales a los que poder emular. Los héroes actuales pueden representar, por tanto, el ideal de la sociedad que los crea y que los lleva a la fama. También pueden reflejar aquellos defectos del hombre que de alguna manera se supera a sí mismo para finalmente conseguir el bien común, tanto de forma intencionada

como por casualidad. La sociedad en la que vivimos debe ser educada para saber elegir a sus héroes, a quienes podrá imitar y por quienes será recordada.



6. BIBLIOGRAFÍA





6. Bibliografía

Bibliografía primaria

- . *The Hobbit*. Londres: George Allen & Unwin Ltd., 1937. Libro.
- . *The Lord of the Rings*. Londres: George Allen & Unwin Ltd., 1968. Libro. A pesar de que la obra de Tolkien fue publicada en tres volúmenes por George Allen & Unwin Ltd. (*The Fellowship of the Ring*, 1954; *The Two Towers*, 1954; *The Return of the King*, 1955), he escogido la edición de 1968 por ser la primera en la que se publicó esta obra en un solo volumen, lo que facilita su cita y consulta.
- . *The Silmarillion*. Londres: George Allen & Unwin Ltd., 1977. Libro.

Bibliografía secundaria

- Abruzzese, A. “Cultura de masas”. *Cuadernos de Información y Comunicación* (CIC), n° 9, Universidad Complutense de Madrid, 2004, en <https://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/viewFile/CIYC404110189A/7316>, acceso el 3 de julio, 2015. Artículo en formato PDF.
- Aguirre Romero, J. M. “Los héroes de papel y el papel de los héroes”. *Revista de Estudios de Juventud* n° 96. Madrid: Instituto de la Juventud, Marzo de 2012. Documento PDF, en <http://www.observesport.com/desktop/images/docu/aj9xvk8h.pdf>. Páginas 87-104.
- Albero Poveda, J. “The imagery in J. R. R. Tolkien’s Fantasy of Middle-earth”, tesis doctoral. Universidad de Alicante, 2004. Documento PDF, en http://biblioteca.universia.net/html_bura/ficha/params/title/the-imagery-in-j-r-r-tolkien-s-fantasy-of/id/42167000.html.
- . “El tratamiento de los personajes femeninos en The Lord of the Rings”. Actas del II Congreso Internacional de la Sociedad Española de Estudios Literarios de Cultura Popular (SELICUP). A Coruña: Universidad de A Coruña, 2006. Libro.
- Alexander, Lloyd. “High Fantasy and Heroic Romance”, en *The Horn Book Magazine*, 1971.
- Altman, Rick. *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós, 2000. Libro.
- American Heritage Dictionary of the English Language of the English Language*. Página web. Acceso el 13 de febrero, 2015. <https://www.ahdictionary.com/word/search.html?q=hero&submit.x=0&submit.y=0>.
- Anderson, Charles M. (ed.). *Centennial Edition of the Works of Sidney Lanier*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1963. Libro.
- Annis, Matthew. “The Fisher King”. *University of Rochester: The Camelot Project*. 2007. (Sin número de página). Página web. Acceso el 6 de noviembre, 2015. <http://d.lib.rochester.edu/camelot/text/annis-the-fisher-king-essay-and-bibliography>.

- “antihero”, voz del *American Heritage Dictionary of the English Language*. Página web. Acceso el 21 de octubre, 2015. <https://www.ahdictionary.com/word/search.html?q=antiherohero&submit.x=51&submit.y=19>.
- “antihero”, voz de *Dictionary Reference*. Página web. Acceso el 21 de octubre, 2015. <http://dictionary.reference.com/browse/antihero>.
- “antihero”, voz de la *Encyclopaedia Britannica*. Página web. Acceso el 21 de octubre, 2015. <http://global.britannica.com/art/antihero>.
- “antihero”, voz de *Merriam-Webster Dictionary*. Página web. Acceso el 21 de octubre, 2015. <http://www.merriam-webster.com/dictionary/antihero>
- Aristóteles. *Retórica*, traducción de Quintín Racionero. Madrid: Editorial Gredos, 1990. Libro.
- . *Poética*. Madrid: Alianza Editorial, 2006. Libro.
- Aronstein, Susan, y Coiner, Nancy. “Twice Knightly: Democratizing the Middle Ages for Middle-Class America”, en Kathleen Verduin (ed.), 1994, páginas 212-231. Libro.
- Atkinson, Carla. “Elven Armor and Weaponry”. *LotRFCOMM* 8, Abril-Mayo de 2004. Página web. Las siglas corresponden a “The Lord of the Rings Fan Club Official Movie Magazine”, que editaba en su página web la empresa de juegos de rol Decipher, Inc. de 2001 a 2007. Esta empresa publicó tres números de la revista al año hasta que expiraron los derechos de la franquicia y no fueron renovados. Los números existentes de la revista pueden consultarse en tolkiengateway.net/wiki/The_Lord_of_the_Rings_Fan_Club_Official_Movie_Magazine.
- Attebery, Brian. *Strategies of Fantasy*. Indiana: Indiana University Press, 1992. Libro.
- Auden, W. H. “The Quest Hero”, en Rose A. Zimbardo, 2004: páginas 31-51. Libro.
- BadTasteProductions. *The Palantir* (teaser trailer). Video online. *YouTube*. 3 de enero, 2010. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. <https://youtu.be/bSMdWSEUvYc>
- Balcomb, Sam R. *Ancanar* (trailer). Video online. *YouTube*. 26 de enero, 2011. Pagina web. Acceso el 25 de octubre, 2015. <https://youtu.be/OuQFladh6BI>. Para comprobar la calidad y seriedad de la producción se publicó en *YouTube* una escena completa de la película: *The Ocarina*. Video online. *YouTube*. 10 de noviembre, 2007. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. <https://youtu.be/fQIIF3b-xm4>
- Bassham, G., Bronson E (eds). *The Lord of the Rings and Philosophy: One Book to Rule them All*. Chicago: Open Court, 2004. Libro.
- Baraybar Fernández, A. “Jason Bourne, ¿héroe o monstruo? El viaje existencial de un héroe contemporáneo”. *Revista Área Abierta* vol. 13 n° 2. Universidad Complutense de Madrid. Julio de 2013, en <http://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/42620>.
- Bardavío, José Maria. *La novela de aventuras*. Madrid: SGEL, 1977. Libro.

- Barker, M., Mathijs, E. (eds). *Watching The Lord of the Rings: Tolkien's World Audiences*. New York: Peter Lang, 2008. Libro.
- Barlow, Hannah. *In the Forest of Tómbombadil*. Video online. *YouTube*. 17 de diciembre, 2013. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. <https://youtu.be/i95mdzDuTvc>
- Baronian, J. *Panorama de la littérature fantastique de langue française*. París: Stock, 1978. Libro.
- Barrie, J. M. *Peter Pan and Wendy*. Londres: Hodder & Stoughton, 1911. Libro.
- Bartlett, Robert. *The Making of Europe: Conquest, Colonization, and Cultural Change, 950-1350*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1993. Libro.
- Bassham, G., y Bronson, E. (eds). *The Lord of the Rings and Philosophy: One Book to Rule Them All*. Chicago: Open Court, 2003. Libro.
- Baumann, Maxe. *Tauriel's Tale: The Small Beginnings* (trailer). Video online. *YouTube*. 30 de diciembre, 2014. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. <https://youtu.be/6QJ7cHssE1M>
- Baumgarten, Gabor. *Middle-Earth Saga: The Prophecy*. Video online. *YouTube*. 2 de febrero, 2015. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. <https://youtu.be/hjKbKy0od54>. Para más información, consultar la página web de *Outputmedia*: <http://outputmedia.jimdo.com>. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015.
- Bauzá, Hugo. *El mito del héroe*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 1998. Libro.
- Baym, Nina (ed.). *The Norton Anthology of American Literature*, quinta edición, volumen 1. New York: Norton & Company, 1998. Libro.
- Baxter, John. *Mythmaker: The Life and Work of George Lucas*. New York: Avon, 1999. Libro.
- Beatty, Bronwyn. "The Currency of Heroic Fantasy: The Lord of the Rings and Harry Potter From Ideology to Industry". Palmerston North: Massey University, 2006. Tesis doctoral. Documento PDF, en <http://mro.massey.ac.nz/bitstream/handle/10179/512/01front.pdf?sequence=2>.
- Belevan, Harry. *Teoría de lo fantástico. Apuntes para una dinámica de la literatura de expresión fantástica*. Barcelona: Anagrama, 1976. Libro.
- Beneyto, A. *Narraciones de lo real y lo fantástico*. Barcelona: Editorial Bruguera, 1977. Libro.
- Bennett, William. *El libro de las virtudes*. Buenos Aires: Javier Vergara Editor, 1995. Libro.
- Biskind, Peter. *Easy Riders, Raging Bull: how the Sex-Drugs-and-Rock-and-Roll Generation Saved Hollywood*. New York: Simon & Schuster, 1998. Libro.
- Bleiler, E. F. *The checklist of fantastic literature*. Chicago: Shasta Publishers, 1948. Libro.
- Bloom, H. (ed.). *Modern Critical Views: J. R. R. Tolkien*. Philadelphia: Chelsea House Publishers, 2000. Libro.
- . (ed.). *The Hero's Journey*. Nueva York: Infobase Publishing, 2009. Libro.

- Boitani, Piero, y Torti, Anna (eds.). *Medievalitas: Reading the Middle Ages*. Rochester, New York: D. S. Brewer, 1996. Libro.
- Bogstad, Janice M., y Kaveny, Philip E. (eds.). *Picturing Tolkien. Essays on Peter Jackson's The Lord of the Rings Film Trilogy*. North Carolina: McFarland Company Inc., 2011. Libro.
- Booker, Susan. "Tales Around the Internet Campfire: Fan Fiction in Tolkien's Universe", en Janet Brennan Croft (ed.), 2004: páginas 259-282. Libro.
- Bordwell, David. *The Way Hollywood Tells It*. Berkeley: University of California Press, 2006. Libro.
- Bordwell, D., y Thompson, K. *Arte Cinematográfico*. Ciudad de México: McGrawHill, 1997. Libro.
- Borges, J. L. (ed). *Antología de la literatura fantástica*. Buenos Aires: Ed. Sudamericana, 1971. Libro.
- . *Literatura fantástica*. Madrid: Siruela, 1985.
- "Born of Hope". *Tolkien Gateway*. 26 de marzo, 2015. Página web. Acceso el 10 de julio, 2015. http://tolkiengateway.net/wiki/Born_of_Hope.
- Bort, I. "De los 24 fotogramas por segundo a los 24 episodios por temporada". *Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 6 (1), 2009, páginas 25-41. Documento PDF, en <http://www.scielo.org.ve/pfd/enl/v6n1/art03.pdf>.
- Bouchard, Chris. *The Hunt for Gollum*. Video online. *YouTube*. 8 de mayo, 2009. Página web. Acceso el 10 de julio, 2015. <https://youtu.be/9H09xnhlCQU>. Para más información se puede consultar la página oficial de la producción de la película, en <http://huntforgollumfilm.github.io/website>. Acceso el 10 de julio, 2015.
- Bowra, C. M. *Heroic Poetry*. Londres: MacMillan & Co. Ltd, 1952. Libro.
- Bradbury, Ray. *The Martian Chronicles*. New York: Doubleday, 1950. Edición en español: Barcelona: Minotauro, 1993. Libro.
- Bradley, Marion Zimmer. "Men, Halflings, and Hero Worship", en Rose A. Zimbardo, 2004: páginas 76-92. Libro.
- Brayton, Jennifer. "Fic Frodo Slash Frodo: Fandoms and *The Lord of the Rings*", en Mathijs y Pomerance (eds.), 2006: páginas 137:154. Libro.
- Brombert, V. *In Praise Of Antiheroes: Figures And Themes In Modern European Literature*. Chicago: University of Chicago Press, 1999. Libro.
- Brown, Peter. *The Rise of Western Christendom*. Oxford: Blackwell, 2003. Libro.
- Brussel, Donlee. "The Re-Definition of Hero", 2002. Documento PDF, en <http://www.oocities.org/thatrader/Journalism>.
- Buscombe, Edward. *Cinema Today*. Londres: Phaidon Press, 2003.
- Busquet Durán, Jordi. "El fenómeno de los fans e ídolos mediáticos: evolución conceptual y génesis histórica". *Revista Estudios de Juventud* n° 96. Madrid: Universidad Complutense de Madrid,

- Marzo de 2012, en <http://www.observesport.com/desktop/images/docu/aj9xvk8h.pdf>. Páginas 13-30.
- Butcher, S. H. (ed.). *The Poetics of Aristotle*. Londres: MacMillan, 1902. Libro.
- Cahir, L. C. *Literature Into Film: Theory and Practical Approaches*. North Carolina: McFarland & Company Inc Publishers, 2006. Libro.
- Caillois, R. *Imágenes, Imágenes...* Barcelona: Edhasa, 1970. Libro.
- Callahan, Maureen. "Potterheads: Wizards of Odd - Adult Fans Go Hogwart's Wild as New Trekkies". *New York Post*, 15 de diciembre, 2005, en <http://nypost.com/2005/11/15/potterheads-wizards-of-odd-adult-fans-go-hogwarts-wild-as-new-trekkies/>. Página web.
- Cameron, Eleanor. "High Fantasy: A Wizard of Earthsea", en Paul Heins (ed.), 1977: páginas 333-341.
- Campbell, Joseph. *The Hero With A Thousand Faces*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1949. Libro.
- Cantor, Norman. *Inventing the Middle Ages*. New York: Morrow, 1991. Libro.
- Casariago, Nicolás. *Héroes y antihéroes en la literatura*. Madrid: Anaya, 2000. Libro.
- Casson, Drew. *The Tales of Fili and Kili*. Página web. Sin fecha de publicación. Acceso el 25 de octubre, 2015. <http://thetalesoffiliandkili.tumblr.com/>
- Castex, P. G. *Le conte fantastique en France, de Nodier a Maupassant*. París: Corti, 1966. Libro.
- Cawelti, John. *Adventure, Mystery and Romance: Formula Studies as Art and Popular Culture*. Chicago: University of Chicago Press, 1976. Libro.
- Chance, Jane. "The Lord of the Rings: Tolkien's Epic", en Zimbardo e Isaacs, 2004: páginas 195-232. Libro.
- Chercoeur, Bellemaine. "Leave Taking at Rivendell". *FanFiction*. 12 de febrero, 2012. Página web. Acceso el 10 de julio, 2015. <https://www.fanfiction.net/s/599244/1/Leave-Taking-at-Rivendell>.
- Chicharro Merayo, Mar. "Los jóvenes espectadores y las 'stars' del celuloide. Cine contemporáneo y estereotipos juveniles". *Revista de Estudios de Juventud* n° 96. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Marzo de 2012, en <http://www.observesport.com/desktop/images/docu/aj9xvk8h.pdf>. Páginas 71-86.
- Childs, p., y Fowler, R. *A Dictionary Of Modern Critical Terms*. Londres: Routledge, 2000. Libro.
- "Chronicles of Narnia, The". Universidad de Princeton. (Sin fecha de publicación). Página Web. Acceso el 18 de julio, 2013. http://www.princeton.edu/~achaney/tmve/wiki100k/docs/The_Chronicles_of_Narnia.html.
- Clute, John, y Grant, John (eds.). *The Encyclopedia of Fantasy*. Nueva York: St. Martin's Press, 1997. Libro.

- Cócaro, Nicolás. *Cuentos fantásticos argentinos*. Buenos Aires: Ultramar Emecé, 1960. Libro.
- Colebatch, H. *Return of the Heroes: The Lord of the Rings, Star Wars, Harry Potter, and Social Conflict*. New Zealand: Cybereditions, 2003. Libro.
- Colish, Marcia. *Medieval Foundations of the Western Intellectual Tradition*. New Haven: Yale University Press, 1997. Libro.
- Collard, Patrick. "Aspectos del simbolismo en *La Torre vigía* de Ana María Matute". Actas AIH VIII: 1983. Documento PDF, en http://cvc.cevantes.es/literatura/aih/pdf/08/aih_08_1_044.pdf.
- Crawford, Karie. "Turbulent Times: Epic Fantasy in Adolescent Literature". M.A. Thesis. Brigham Young University, 2002. Documento PDF, en <http://scholarsarchive.byu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=108&context=etd>.
- Croft, J. B. *Tolkien on Film: Essays on Peter Jackson's The Lord of the Rings*. Altadena, California: The Mythopoeic Press, 2004. Libro.
- . "Jackson's Aragorn and the American Superhero Monomyth". en Janice M. Bogstad y Philip E. Kaveny (eds.), 2011: páginas 216-226. Libro.
- Cuddon, John Anthony. *The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory*. Londres: Penguin, 1992. Libro.
- Cullinan, Bernice E. *Literature and the Child*. San Diego, California: Harcourt, Brace, Jovanovich, 1989. Libro.
- Curin-Birch, Nicole. "Precious Metals". revista de Air New Zealand, diciembre de 2003. Libro.
- Cusatis, J. *Research Guide to American Literature: Postwar Literature, 1945-1970*. Nueva York: Facts On File. 2010. Libro.
- Davis, Rocío G. "Mundos paralelos: Un acercamiento a la fantasía en la literatura infantil", en la *Revista RILCE* 16.3, páginas 491-500. Navarra: Servicio Publicaciones Universidad de Navarra: 2000. Libro.
- De Vries, Jan. *Heroic Song and Heroic Legend*. Londres: Oxford University Press, 1963. Libro.
- Del Pino, Cristina, y Olivares, Fernando. *Brand Placement: integración de marcas en la ficción audiovisual*. Barcelona: Gedisa, 2006. Libro.
- Deviant Art*. Página web. (Sin fecha de publicación). Acceso el 26 de octubre, 2015. http://www.deviantart.com/morelikethis/artists/354280453?view_mode=2.
- Dickerson, Matthew. *Following Gandalf: Epic Battles and Moral Victory in The Lord of the Rings*. Grand Rapids: Brazos Press, 2003. Libro.
- Dostoievsky, Fyodor. *Notes from the Underground*. Seaside, Oregon: Watchmaker Publishing, 2010. Libro.
- Driver, Martha W., y Ray, Sid (eds.). *The Medieval Hero on Screen: Representations from Beowulf to Buffy*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company Inc. Publishers, 2004. Libro.

- Drout, Michael D. C. (ed.). *Beowulf and the Critics by J. R. R. Tolkien*. Tampa, Arizona: Arizona Center for Medieval and Renaissance Studies, 2002. Libro.
- Dundes, Alan (ed.). *The Study of Folklore*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc., 1965. Libro.
- Durkheim, É. *Formas elementales de la vida religiosa*. Madrid: Akal, 1982. Libro.
- Echavarría Molloy, Guillermo. *Una vida de héroe: Función y significado del mito*. Buenos Aires: Biblos, 2001. Libro.
- Edwards, Dudley Owens. "Gollum, Frodo and the Catholic Novel", en *The Chesterton Review* 28.1 & 2. New Jersey: Seton Hall University, 2002, páginas 57-71. Revista impresa.
- Egoff, Sheila A. *Worlds Within: Children's Fantasy from the Middle Ages to Today*. New York: American Library Association, 1988.
- Elliston, y Feldberg (eds.). *Moral Issues in Police Work*. Savage, Maryland: Rowman & Littlefield, 1985. Libro.
- Elster, Jon. *Egonomics*. Barcelona: Gedisa, 1997. Libro.
- . *Psicología política*. Barcelona: Gedisa, 1998. Libro.
- Elukin, Jonathan M. "Medieval Language and Politics, Making the World Safe for Feudalism", en Kathleen Verduin, 1999: páginas 232-250. Libro.
- "Fan Film 'Storm over Gondolin' Shut Down by Tolkien Estate". *Middle-Earth News*. 8 de diciembre, 2013. Web. Acceso el 21 de octubre, 2015. <http://middleearthnews.com/2013/12/08/fan-film-storm-over-gondolin-shut-down-by-tolkien-estate/>.
- "fantasía", voz del *Diccionario de la Real Academia Española*, edición online, en <http://lema.rae.es/drae/?val=fan%C3%A1stico>, acceso el 14 de agosto, 2015. Página web.
- "fantasy", voz del *Merriam Webster's Encyclopedia of Literature*. Springfield, Massachussets: Merriam-Webster, Incorporated, 1995. Libro.
- Fawcett, Christina. "J. R. R. Tolkien and the morality of monstrosity". Glasgow: University of Glasgow Press, 2014. Tesis Doctoral, en formato PDF, en <http://theses.gla.ac.uk/4993/>.
- Feuer, Lewis S. *Ideology and ideologists*. Oxford: Basil Blackwell, 1975. Libro.
- Fichte, Joerg O. "The End of Utopia - The Treatment of Arthur and his Court in Contemporary German Drama", en Piero Boitani y Anna Torti (eds.): 1996, páginas 153-169. Libro.
- Figwit Lives! (n. p.). Página web. Sin fecha de publicación. Acceso el 26 de mayo, 2015. www.figwitlives.net/index.htm.
- Finné, J. *La littérature fantastique. Essai sur l'organisation surnaturelle*. Bruselas: Ed. de l'Université de Bruxelles, 1980. Libro.
- Fitch, J. "Archetypes on the American Screen: Heroes and Anti-Heroes", en *Journal of Religion and Popular Culture* (vii): 2004, en <http://www.usask.ca/relst/jrpc/art7-archetypes-print.html>.

- Flieger, Verlyn. "Frodo and Aragorn: The Concept of the Hero", en Rose A. Zimbardo y Neil D. Isaacs (eds), 2004. Páginas 122-145. Libro.
- Flint, Hanna. "'Without the cooperation of the Tolkien estate, there can't be more films': Peter Jackson won't be returning to Middle Earth for legal reasons". *Mail Online*. 4 de diciembre, 2014. Página web. Acceso el 21 de octubre, 2015.
- Flori, Jean. *Caballeros y caballería en la Edad Media*. Barcelona: Paidós, 1991. Libro.
- Forging Arda: A Silmarillion Fancomic. 7 de noviembre, 2014. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. <https://misbehavingmaiar.wordpress.com/forging-arda>.
- Fortune, Josh. *Ranger*. Video online. *YouTube*. 23 de marzo, 2012. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. <https://youtu.be/zf3Kit2V0CI>
- Foster, Robert. *Guía completa de la Tierra Media*. Barcelona: Minotauro, 1999. Libro.
- Franck, Dimitri. *Storm over Gondolin* (trailer). Video online. *YouTube*. 23 de septiembre, 2013. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. <https://youtu.be/fBzHeViY3nc>
- Friedman, Lester D., y Notbohm, Brent. *Steven Spielberg: Interviews*. Jackson: University of Mississippi Press, 2000. Libro.
- Frye, Northrop. *The Anatomy of Criticism*. Princeton: Princeton University Press, 1957.
- Fuller, Edmund. "The Lord of the Hobbits: J. R. R. Tolkien", en Rose A. Zimbardo, 2004: páginas 16-30. Libro.
- Furst, L. R. "The Romantic Hero, or Is He an Anti-Hero". *Studies in the Literary Imagination*, 9 (1): páginas 53-68. Atlanta: Georgia State University, 1976. Libro.
- García Berrio, Antonio. Teoría de la literatura. Madrid: Cátedra, 1989. Libro.
- García-Noblejas, Juan José. "Identidad personal y mundos cinematográficos distópicos". en *Comunicación y Sociedad*, vol. XVII, n° 2. Diciembre de 2004. Edición online.
- Gehring, Wes (ed.). *Handbook of American Film Genres*. Westport, Connecticut: Greenwood Press, 1988. Libro.
- Gil Calvo, Enrique. *Máscaras masculinas*. Barcelona: Anagrama, 2006. Libro.
- Gil González, A. J. "El relato en la cultura de masas: Literatura, cine, cómics y videojuegos. Una mirada desde la orilla hispánica peninsular". actas del *III Congreso Internacional CELEHIS de Literatura* (Española, Latinoamericana y Argentina), Universidad Nacional de Mar del Plata, Abril, 2008. Libro.
- Gilsdorf, E. 'Lord of the gold ring'. *Boston Globe*, 15 de Noviembre, 2003.
- Gimenez, Franck. *Beren & Lúthien*. Video online. *YouTube*. 22 de mayo, 2013. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. <https://youtu.be/DxTQuqvfhZM>

- Giraud, Nathalie. *J.R.R. Tolkien's The Hobbit: An Unlikely Hero Driven to Heroism*. Tolkiendil. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015, en <http://www.tolkiendil.com/essais/personnages/hero-to-heroism-part1>.
- Golden, Leon. "Toward a Definition of Tragedy". *The Classical Journal* 72.1, 1976, páginas 21-33. Libro.
- González Cuesta, B. "Héroes marginales en la frontera: CARNIVÁLE". *Área Abierta* vol. 13, nº 1. Marzo de 2013: páginas 63-85.
- González Grueso, F. D. *H. P. Lovecraft y la ficción científica: género, poética y sus relaciones con la literatura oral tradicional*. Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Madrid. Documento PDF, en https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/10329/52455_Gonzalez_grueso_fernandodario.pdf?sequence=1.
- González Salvador, Ana. *Continuidad de lo fantástico. Por una teoría de la literatura insólita*. Barcelona: J.R.S. Editor, 1980. Libro.
- Gordon, Andrew. "Star Wars: A Myth for Our Time". en *Literature/Film Quarterly* 6. Otoño de 1978. Reimpreso en Joel W. Martin y Conrad E. Ostwalt Jr., 1995: páginas 73-82.
- Grant, Patrick. "Tolkien: Archetype and Word", en en Rose A. Zimbardo, 2004: páginas 163-182. Libro.
- Gray, J., Sandvoss, C., Harrington, C. L. *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*. New York: New York University Press, 2007. Libro.
- Green, Nye. *Tolkien's Road*. Video online. *YouTube*. 9 de noviembre, 2014. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. <https://youtu.be/KTCCc6Z3dAZI>
- Grimal, Pierre. *Dictionary of Classical Mythology*. Londres: Penguin Books, 1991. Libro.
- . *La mitología griega*. Barcelona: Paidós, 1998. Libro.
- Guarner, J. L. *Antología de la literatura fantástica española*. Barcelona: Bruguera, 1969. Libro.
- Gutierrez Delgado, Ruth. "El protagonista y el héroe: Definición y análisis poético de la acción dramática y de la cualidad de lo heroico", en *Ámbitos: Revista Internacional de Comunicación*, nº 21-A; Departamento de Periodismo II (ed.), Universidad de Sevilla: 2012. Libro.
- Haber, Karen (ed). *La Tierra Media: Reflexiones y comentarios*. Barcelona: Minotauro, 2003. Libro.
- Hahn, O. *El cuento fantástico hispanoamericano en el siglo XIX*. Ciudad de México: Premia ed., 1978. Libro.
- Hammond, W. G., Scull, C. *The Lord of the Rings: A Reader Companion*. Londres: Harper Collins Publishers, 2005. Libro.
- Hartshorn, Richard. *Numéro Cinq*. Septiembre, 2010. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. <http://numerocinqmagazine.com/front-page/special-features/numero-cinq-anthologies/on-the-making-of-wings-over-arda-richard-hartshorns-film-diary/>.

- . *Wings Over Arda: The First Age* (trailer). Video online. *YouTube*. 12 de febrero, 2011. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. <https://youtu.be/FRe6gFihSXY>.
- Harty, Kevin. *The Reel Middle Ages: American, Western and Eastern European, Middle Eastern, and Asian Films about Medieval Europe*. Jefferson: McFarland, 1999. Libro.
- Haskins, Charles. *The Renaissance of the Twelfth Century*. Cleveland: World Publishing, 1957. Libro.
- Hassan, I. *Rumors of Change*. Tuscaloosa: The University of Alabama Press, 1995. Libro.
- Hato, Julio y Marvizón, Manuel. “Himno del Cuerpo Nacional de Policía de España”. *Todopolicia.com*. 28 de enero de 2009. Página web. Acceso el 27 de julio, 2015. www.todopolicia.com/foro/threads/himno-de-la-policia-nacional.2481/page-3.
- Havířová, Tereza. *Fantasy as a Popular genre in the Works of J. R. R. Tolkien and J. K. Rowling*. Brno: Masaryk University, Faculty of Arts, Department of English and American Studies, 2007. Documento PDF.
- Hawkeye, Sam. *Broken Bow* (trailer). Video online. *YouTube*. 1 de agosto, 2014. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. https://youtu.be/Rkn_rRuEBHQ. La producción cuenta con una página web propia: <http://broken-bow.tumblr.com/> (sin fecha). Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. También cuenta con un perfil en *Facebook*: <https://www.facebook.com/TheRangersTale.BrokenBow>. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015.
- Hayes, Laura. Director Peter Jackson. Bringing Middle-earth to the silver screen. *Infoplease*. Sin fecha. Página web. <http://www.infoplease.com/spot/lotr-pj.html>. Acceso el 25 de octubre, 2015.
- Hegel, Friedrich. *Poética*. Buenos Aires: Espasa Calpe, 1947. Libro.
- Heins, Paul. *Crosscurrents of Criticism: Horn Book Essays 1968-1977*. Boston: The Horn Book, 1977. Libro.
- Hellens, F. *Le fantastique réel*. Bruxelles-Amiens: Sodi, 1967. Libro.
- “hero”, voz de *The American Heritage Dictionary of the English Language*. Página web. Acceso el 21 de octubre, 2015. <https://www.ahdictionary.com/word/search.html?q=hero&submit.y=0> y <https://www.ahdictionary.com/word/indoeurop.html> para la etimología indoeuropea de la palabra.
- “hero”, voz de Merriam-Webster Dictionary. Página web. Acceso el 21 de octubre, 2015. <http://www.merriam-webster.com/dictionary/hero>
- Hoerl, Alexandra E. “What is nobility? Tolkien’s Definitive Struggle”. Ponencia presentada en la reunión anual de la American Political Science Association, en Philadelphia, 27 de Agosto de 2003. Documento PDF, en http://www.allacademic.com/meta/p62573_index.html.
- Hollindale, Peter. *Ideology and the Children’s Book*. Jackson, Mississippi: Thimble Press, 1988. Libro.
- Holson, L. M. ‘A franchise fantasy’. *New York Times*, 9 de noviembre, 2003. Libro.

- Homero. *La Ilíada*, traducción de Luis Segalá y Estalella. Barcelona: Austral-Espasa Calpe, 2006. Libro.
- Honegger, Thomas. “(Heroic) Fantasy and the Middle Ages - Strange bedfellows or an Ideal Cast?” *Revista Itinéraires*; 2010, edición online, en <http://itinerares.revues.org/1817>.
- (ed.). *Reconsidering Tolkien*. Zürich y Berna: Walking Tree Publishers, 2005.
- Hook, Sydney. *El héroe en la historia. Un estudio sobre la limitación y la posibilidad*. Buenos Aires: Galatea, 1958. Libro.
- Houriham, Margery. *Deconstructing the Hero: Literary Theory and Children's Literature*. Londres: Routledge, 1997. Libro.
- <http://www.lotrfanshop.com>, acceso el 21 de Enero, 2010. Página web.
- <http://shop.newline.com>, acceso el 21 de Enero, 2010. Página web.
- Hume, Kathryn. “Medieval Romance and Science Fiction: The Anatomy of a Resemblance”. *Journal of Popular Culture*, 16.1 (Verano de 1982). Revista.
- Innerarity, Daniel. “El pequeño héroe de hoy no sabe exactamente qué busca”. Entrevista al autor, en la página web de la Universidad de Zaragoza. Año 2005. Acceso el 10 de noviembre de 2015. <http://www.unizar.es/innerarity/Elpeque.htm>.
- Jackson, Rosemary. *Fantasy. The Literature of Subversion*. Londres: Routledge, 1993. Libro.
- Jak, Sable. *Writing the Fantasy Film. Heroes and Journeys in Alternate Realities*. Studio City: Michael Wiese Productions, 2004. Libro.
- Jauss, H. R. *Pequeña apología de la experiencia estética*. Barcelona: Paidós, 2002. Libro.
- Jenkins, Henry. *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture. Studies in culture and communication*. Nueva York: Routledge, 1992. Libro.
- . *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2008. Libro.
- Jennings, Wade. “Fantasy”, en Wes Gehring (ed.), 1988: páginas 249-268. Libro.
- Jerez Martínez, Isabel, y Encabo Fernández, Eduardo. *Recorriendo el mundo de Oz hasta llegar a Terramar. La importancia de diseñar buenos escenarios para el lector*, en Teresa López y Fernando Ángel Moreno (eds), 2009: 441-450. Libro.
- Jones, Diana Wynne. *The Tough Guide to Fantasyland: The Essential Guide to Fantasy Travel*. Londres: Vista Books, 1996. Libro.
- Jung, Carl Gustav. *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Biblioteca Universal Contemporánea, 1976. Libro.
- . *Obra Completa, volumen 9/1: Los arquetipos y el inconsciente colectivo*. Madrid: Editorial Trotta, 2002.
- Karandish, David. *Answers*. Answers Corporation. 2015. Página web. Acceso el 15 de enero, 2015. www.answers.com/topic/fan-fiction?method=5&linktext=fan%20fiction.

- Kesti, Tutta. *Heroes of Middle-Earth: J. Campbell's Monomyth in J. R. R. Tolkien's The Lord of the Rings*, Jyväskylä: Universidad de Jyväskylä, 2007. Documento PDF, en https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/7305/URN_NBN_fi_jyu-2007550.pdf.
- Kiradesigns. *The Lord of the Rings*. Sin fecha de publicación. Página web. Acceso el 26 de octubre, 2015. http://kirakiradesigns.fre.fr/doujins/lord_of_the_rings.html.
- Kirk, G. S. *La naturaleza de los mitos griegos*. Madrid: Labor, 1992. Libro.
- Kim, Joy. "Tolkien, heroism, and the human condition". 2008. Documento PDF, publicado en <http://herogirlcomics.com/jojostory/essays/TolkienHeroism.pdf>.
- Klockars, Carl. "The Dirty Harry Problem", en Elliston y Feldberg (eds.), 1985: páginas 55-74. Libro.
- Kocher, Paul H. *Master of Middle-Earth: The Fiction of J. R. R. Tolkien*. Boston: Houghton Mifflin, 1973. Libro.
- Lanes, Selma. *Down the Rabbit Hole. Adventures and Misadventures in the Realm of Children's Literature*. New York: Atheneum, 1972. Libro.
- Langford, Barry. *Film Genre. Hollywood and Beyond*. Edimburgo: Endinburgh University Press, 2005. Libro.
- Lanier, Sidney. "A Boy's Froissart", en Charles M. Anderson (ed.): 1963, página 346. Libro.
- Lawrence, John Shelton. *The Myth of the American Superhero*. Grand Rapids, Michigan: Wm. B. Eerdmans Publishing Co., 2002. Libro.
- Lewis, C. S. "That Hideous Strength" en *The Cosmic Trilogy*, Londres: The Bodley Head, 1990. Libro.
- Library of Moria*. 1 de enero, 2002. Página web. Acceso el 10 de julio, 2015. <http://www.libraryofmoria.com/>.
- Lieber, Todd. *Endless Experiments: Essays on the Heroic Experience in American Romanticism*. Columbus: Ohio State University Press, 1973. Libro.
- Lin, Hsien-Chuan. "Frodo and Odysseus: The Concept of Hero". Fooyin: *Journal of Applied Foreign Languages*, vol. 14, Fooyin University of Technology, 2010, páginas 27-50. Documento PDF, en http://www.foreign.nkfust.edu.tw/exfiles/13/1013/img/919/J14_02B.pdf.
- Lipovetsky, Gilles. *La era del vacío. Ensayos sobre el individuo contemporáneo*. Barcelona: Anagrama, 2000. Libro.
- Llopis, R. *Antología de cuentos de terror*. Madrid: Editorial Alianza, 1963 (reeditado en 1981). Libro.
- . *Historia natural de los cuentos de miedo*. Madrid: Ed. Júcar, 1974. Libro.
- (ed). *Los mitos de Cthulhu*. Madrid: Editorial Alianza, 1969. Libro.
- Lobard, Peter. "Aged to Perfection". *LotRFCOMM 15*, Junio-Julio de 2004. Revista.

- Lobato Osorio, Lucila. "Del caballero épico al caballero novelesco: acercamiento a la evolución del personaje". México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2009. Documento Pdf, en http://parnaseo.uv-es/Tirant/Butlleti.12/Art_5_Lobato_caballero.pdf.
- Lobdell, Jared. *A Tolkien Compass*. Chicago y La Salle: Open Court, 1975. Libro.
- López Pellisa, Teresa, y Moreno Serrano, Fernando Ángel (eds.). *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: actas del Primer Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción*. Madrid: Asociación Cultural Xatafi - Universidad Carlos III de Madrid, 2009. Libro.
- López Valero, A., et al. *Concepción teórica de lo fantástico*. Grupo de Investigación Didáctica de la Lengua y la Literatura. Universidad de Murcia, 2011. Documento PDF, en <https://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/25752/1/Concepci%C3%B3n%20te%C3%B3rica%20del%20fant%C3%A1sticoALV.pdf>.
- Lordoftheringscatalog.com (2004). Available at <http://lordoftheringsguide.com/> (acceso el 15 September 2008). Página web.
- Love, Scott. "The Anti-hero". *San José State University*. 12 de octubre de 2008. Página web. Acceso el 8 de septiembre de 2015. http://www.sjsu.edu/faculty/mary.warner/StudentLinks/2008_Fall/SLoveUnitOfStudy.htm.
- Lundqvist, Ann-Louise. "There and Back Again: the Hobbit Bilbo as a Hero", Jönköping: Högskolan för Lärande och Kommunikation, 2007. Documento PDF, en <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:4652/fulltext01>.
- Lüthi, Max. *Once Upon a Time: On the Nature of Fairy Tales*. Bloomington: Indiana University Press, 1976. Libro.
- MacDonald, George. "The Fantastic Imagination", en David Sandner (ed.): 2004, páginas 64-69. Libro.
- Madison, Kate. *Born of Hope*. Video online. *YouTube*. 11 de diciembre, 2009. Página web. 25 de octubre, 2015. <https://youtu.be/qINwCRM8acM>. Para más información, está disponible la página web de la producción de la película en <http://www.bornofhope.com>. Página web. Acceso el 5 de julio, 2015.
- Madsen, Dan. "Riding into Cinematic History". *LotRFCOMM 11*, Octubre-Noviembre de 2003. Revista.
- Malinowski, B. *Magia, ciencia y religión*. Barcelona: Planeta-De Agostini, 1993. Libro.
- Manlove, C. N. *Modern Fantasy: Five Studies*. Cambridge, Massachussets: Cambridge University Press, 1975. Libro.
- . *The Impulse of Fantasy Literature*. Kent, Ohio: Kent State University Press, 1983. Libro.
- Margolis, H., Cubitt, S., King, B., y Jutel, T. (eds.). *Studying the Event Film: The Lord of the Rings*. Manchester: Manchester University Press, 2008. Libro.

- Mariño Arias, Ana María. *Rasgos genéricos de los libros de caballerías en El Señor de los Anillos. Una aproximación comparatista*. Trabajo de Master en Literatura Española y Comparada. León: Universidad de León, 2011. Documento PDF.
- Martín Lalanda, J. *Cuando cantan las espadas. La fantasía heroica de Robert E. Howard*. Madrid: La biblioteca del laberinto, 2009. Libro
- Martin, Joel W., y Ostwalt, Conrad E. (eds.). *Screening the Sacred: Religion, Myth, and Ideology in Popular American Film*. Boulder, Colorado: Wsetview Press, 1995. Libro.
- Martin, Philip. *A Guide to Fantasy Literature: Thoughts on Stories of Wonder & Enchantment*. Milwaukee: Crickhollow Books, 2009. Libro.
- Martín Suárez, María del Carmen. “Héroe y antihéroe en la literatura inglesa”. *Actas del V Congreso AEDEAN*, 1983. Libro.
- Martínez I Surinyac, G. *El guión del guionista. El desarrollo del guión desde la idea hasta el guión literario*. Barcelona: Editorial Cims, 1998. Libro.
- Mathews, Richard. *Fantasy. The Liberation of Imagination*. Londres: Routledge, 2000. Libro.
- Mathijs, Ernest (ed.). *The Lord of the Rings: Popular culture in global context*. Londres: Wallflower Press, 2006. Libro.
- Mathijs, E., Pomerance M. (eds.). *From Hobbits to Hollywood: Essays on Peter Jackson's Lord of the Rings*. New York: Rodopi, 2006. Libro.
- Matthey, H. *Essai sur le merveilleux dans la littérature fantastique depuis 1800*. Lausanne: Payot, 1915. Libro.
- McClure, Toby. *The Lord of the Rings: The Sons of Elrond*. Video Online. *YouTube*. 21 de enero, 2008. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. <https://youtu.be/0G6ixwyTUdk>.
- McCosker, Sylvia. “The Lady, the Knights and ‘the Force’ or How Medieval is Star Wars”. *Culture@Home*. Sin fecha de publicación. Página web. Acceso el 15 de octubre, 2012. <http://www.anglicanmediasydney.asn.au/cul/StarWars.htm>.
- McQuail, Dennis. *Mass Communications Theory: An Introduction*. Londres: Sage Publications, 1997. Libro.
- Medina, M. “Y el Óscar al mejor guión original... desierto por incomparecencia”. *El Mundo*, 1 de marzo, 2010.
- Mendlesohn, Farah. “Toward a Taxonomy of Fantasy”. *Journal of the Fantastic in the Arts*, 13, 2001: páginas 169-183. Libro.
- Meyer, Bruce. *Héroes: Los grandes personajes del imaginario de nuestra literatura*. Madrid: Siruela, 2008. Libro.
- Miguez, José Antonio. *La tragedia y los trágicos griegos*. Madrid: Aguilar, 1963. Libro.

- Mikulaková, Radka. *The Picture of an Anti-hero in A Clockwork Orange*. Brno: Faculty of Education, Masaryk University, 2009. Documento PDF, en https://is.muni.cz/th/217127/pedf_b/FINAL.pdf
- Millar, Mark, y Romita, John. *Kick-Ass*. New York: Marvel Comics, 2008. Novela gráfica.
- Miller, D. A. *The Epic Hero*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2000. Libro.
- Molino, Jean. “Trois modèles d’analyse du fantastique”, en la revista *Europe*. París, marzo de 1980. Libro.
- Mondelo González, E. “Héroes y espacios. Del mar abierto a la ciudad cerrada”. *Revista Área Abierta* vol. 13, nº 1. Marzo de 2013. Documento PDF, en <http://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/41588/39671>. Páginas 7-25.
- Mondelo González, E., y Cuadrado Alvarado, A. “La desaparición del héroe: espacio y épica en el reality”. Actas del III Sopcom, VI Lusocom y II Ibérico, volumen I: Estética e Tecnologías da Imagen. Universidade da Beira Interior, 2005: páginas 633-640. Documento PDF, en <http://www.bocc.ubi.pt/pag/gonzalez-edysa-alvarado-alfonso-la-desaparicion-del-heroe-espacio-y-epica-en-el-reality.pdf>
- Mondelo González, E., y Cuadrado Alvarado, A. “Visiones contemporáneas del héroe”. *Revista Área Abierta* vol. 13, nº 1. Marzo de 2013. Documento PDF, en <http://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/41587/39670>. Páginas 1-5.
- Mondelo González, E., y Sánchez Trigos, R. “La ciudad prospectiva en Dark City: la esenografía mutante”. *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, vol. 4, nº 1, 2012: páginas 171-185. En <http://revistas.ucm.es/index.php/ANRE/article/view/39289/37869>.
- Montgomery, M., y otros. *Ways of Reading: Advanced Reading Skills for Students of English Literature*. Londres: Routledge, 1992. Libro.
- Morin, J. S. “7 Types of Heroes”. *J. S. Morin*. 22 de febrero, 2013. Página Web. Acceso el 21 de octubre, 2015. <http://www.jsmorin.com/2013/02/7-types-of-heroes/>
- Moscoso Sánchez, D. y Pérez Flores, A. “Los ídolos del deporte: de Coubertin a Beckham”. *Revista de Estudios de Juventud* nº 96. Marzo de 2012. Páginas 121-142.
- Mudge, Ben. *Hope* (trailer). Video online. *YouTube*. 5 de agosto, 2010. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. <https://youtu.be/DuqrDONEDV8>. El blog oficial de esta producción se puede consultar en <http://hopelotr.blogspot.com.es/>. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015.
- Murray, Simone. “Celebrating the Story the Way It Is: Cultural Studies, Corporate media and the Contested Utility of Fandom”. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* 18, nº 1: 2004. Páginas 7-25. Libro.

- Nadeau, Robert L. "Fowles and Physics: A study of the Magus: A revised version". *Journal of Modern Literature* 8, 1980: páginas 261-274. Libro.
- Nagy, Gregory. "The Epic Hero". Washington: Center for Hellenic Studies, Harvard University, 2006. Edición online, en http://chs.harvard.edu/CHS/article/display/1302#noteref_n.1.
- Nandorfy, Martha J. "La literatura fantástica y la representación de la realidad", en Roas, David (ed.), 2001: páginas 253-266. Libro.
- Nicholls, Stan. *Wordsmiths of Wonder: Fifty Interviews with Writers of the Fantastic*. Londres: Orbit, 1993. Libro.
- Nikolajeva, María. *The Magic Code. The Use of Magical Patterns in Fantasy for Children*. Estocolmo: Almqvist & Wiksell International, 1998. Libro.
- Norman, Vera. "Four Conceptions of the Heroic". Atlanta: Fellowship of Reason, 2003. Página web, en <http://www.fellowshipofreason.com/archives/4heroes.htm>
- Notturmo. *The First Ring*. Video online. 2014. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. <http://firststringproject.wix.com/project>. Uno de los vídeos incluidos en el DVD se puede visionar en internet: The Mewlips. Video online. YouTube. 11 de abril, 2015. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. <https://youtu.be/rpiNtSSDMsw>
- Nussbaum, Martha. *La fragilidad del bien: fortuna y ética en la tragedia y la filosofía griega*. Madrid: Visor, 1995. Libro.
- Nutt, Alfred. "The Aryan Expulsion-and-Return-Formula in the Folk and Hero Tales of the Celts", en *The Folk-lore record Vol. IV*. Londres: Folklore Society, 1881. Libro.
- O'Donnell, Catherine. "The Women of Middle Earth". *Catholic Exchange*, 18 de Diciembre de 2003, en <http://catholicexchange.com/the-women-of-middle-earth>, acceso el 6 de junio, 2015. Página web.
- Ojeda Labourdette, B. "A través del espejo de plata: Textos de la Tierra Media a la luz de la Sociedad Tolkien de Chile". Santiago de Chile: Universidad de Chile, 2004. Documento PDF, en <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/106391>.
- Oñederra, Izibene. "Análisis de figuras antiheroicas y sus modos de representación en el arte contemporáneo". Tesis doctoral. Universidad del País Vasco, 2014. Documento PDF en http://www.academia.edu/5346757/AN%C3%81LISIS_DE_FIGURAS_ANTIHEROICAS_Y_SUS_MODOS_DE_REPRESENTACI%C3%93N_EN_EL_ARTE_CONTEMPOR%C3%81NEO_Investigadora_Izibene_O%C3%B1ederra_Tutor_Fito_Ram%C3%ADrez-Escudero
- Ovidio Nasón, Publio. *Metamorfosis*. Madrid: Editorial Gredos, 2008. Libro.
- Palmer, Evan. *EvanPalmerComics.com*. Sin fecha de publicación. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. <http://www.evanpalmercomics.com/#/ainulindale/>

- Panero, L. M. *Visión de la literatura de terror anglo-americana*. Madrid: Felmar, 1977. Libro.
- Papalini, Vanina. “Sensibilidades contemporáneas: una exploración de la cultura desde los géneros narrativos”. *Revista Signo y Pensamiento* n° 57, julio-diciembre de 2010. Revista.
- Parry, Hannah. *Classical Epic in the Works of J. R. R. Tolkien*. Wellington: Victoria University of Wellington, 2012. Libro.
- Paxson, Diana. “Re-Vision: The Lord of the Rings in Print and on Screen”, en Croft: 2004, páginas 81-102. Libro.
- Pearce, Joseph. *Tolkien: Man and Myth. A Literary Life*. Londres: Harper Collins Publishers Ltd, 1998. Libro.
- . *Bilbo's Journey. Discovering the Hidden Meaning of The Hobbit*. Charlotte, North Carolina: Saint Benedict's Press, 2012. Libro.
- Peckham, Morse. *The Triumph of Romanticism*. Columbia: University of South Carolina Press, 1970. Libro.
- Peláez Paz, A. “Doctor House y Mr. Holmes: Enigma, muerte y verdad en un héroe de la posmodernidad”. *Revista Área Abierta* vol. 13, n° 2. Julio de 2013: páginas 45-69. Documento PDF, en <http://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/42621>.
- Pierce, John J. *Odd Genre. A Study in Imagination and Evolution*. Westport y Londres: Greenwood Press, 1994. Libro.
- Pierrot, J. *L'imaginaire décadent*. París: PUF, 1977. Libro.
- Plumwood, Val. *Feminism and the Mastery of Nature*. New York y Londres: Routledge, 1993. Libro.
- Pollock, Dale. *Skywalking: The Life and Films of George Lucas*. New York: Da Capo Press, 1999. Libro.
- Porter, Lynette R. *Unsung Heroes of The Lord of the Rings: From the Page to the Screen*. Westport: Praeger Publishers, 2005. Libro.
- “Pratchett wins forst major award”. *BBC News World Edition*. 12 de julio, 2002. Página Web. Acceso el 21 de octubre, 2015.
- Propp, Vladimir. *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos, 1971. Libro.
- Pullen, Kirsten. “The Lord of the Rings Online Blockbuster Fandom: Pleasure and Commerce”, en Mathijs (ed.), 2006: páginas 172-188. Libro. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/2124520.stm>
- Quinn, E. *A Dictionary of Literaty and Thematic Terms*. Nueva York: Infobase Publishing, 2006.
- Rabkin, Eric S., y Scholes, R. *Science Fiction: History-Science-Vision*. Oxford: Oxford University Press, 1977. Libro.
- Raglan (Lord) (también Somerset, Fitzroy Richard). “The Hero of Tradition”, en Alan Dundes (ed.), 1965: páginas 142-158.
- Raglan, L. *The Hero*. Nueva York: Vintage Books, 1956. Libro.

- Ramaswamy, Shobha. *Archetypes in Fantasy Fiction: A Study of J. R. R. Tolkien and J. K. Rowling*, en <http://www.languageinindia.com/>. Revista digital, Volumen 14:1, Enero de 2014. Página Web.
- Rank, Otto. *The Myth of the Birth of the Hero. A Psychological Interpretation of Mythology*. Nueva York: Nervous and Mental Disease Publishing Co., 1914.
- Retinger, J., *Le conte fantastique dans le romantisme français*. Ginebra: Slaktine Reprints, 1973. Libro.
- Richards, Linda. "Terry Pratchett's Discworld". *January Magazine*. (Sin fecha de publicación). Página web. Acceso el 21 de octubre, 2015. <http://januarymagazine.com/profiles/pratchett.html>
- Ringbearer.org. Sin fecha de publicación. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. <http://ww2.ringbearer.org/>
- Ripalti, Claudio. *Diari dalla Terza Era*. Video online. *YouTube*. 5 de julio, 2013. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. <https://youtu.be/UhC4GL-B9ys>
- Risco, Antonio. *Literatura y fantasía*. Madrid: Taurus, 1982. Libro.
- Roas, David. *Lo fantástico como desestabilización de lo real: Elementos para una definición*, en Teresa López y Fernando Ángel Moreno (eds), 2009: 94-120. Libro.
- (ed.). "La amenaza de lo fantástico", en *Teorías de lo fantástico*. Madrid: Arco/Libros S. L., 2001, páginas 7-44. Libro.
- Robertson, Robin. "Seven paths of hero in Lord of the Rings: The path of transcendence", en *Psychological Perspectives* 5.23, 2009, páginas 351-371. Documento PDF, en <http://www.tandfonline.com/toc/upyp20/52/1>.
- Robinson, J. M. *J. R. R. Tolkien: The Books, The Films, The Whole Cultural Phenomenon*. Kent: Crescent Moon Publishing, 2008. Libro.
- Robinson, Tom. *Halifrien: The Hallowed Mountain*. Video online. *YouTube*. 7 de septiembre, 2009. Página web. Acceso el 9 de julio, 2015. <https://youtu.be/s3dqzpaVuqI?list=PLE2CEAC7EC9FC993C>.
- Rodríguez Adrados, Francisco. "El héroe trágico". *Cuadernos de la Fundación Pastor*, n° 6, 1962, páginas 11-35. Libro.
- Rodríguez Almodóvar, Antonio. *Los cuentos maravillosos españoles*. Barcelona: Editorial Crítica, 1982. Libro.
- Roig, A. *Cine en conexión: Producción industrial y social en la era 'cross-media'*. Barcelona: UOC Press, 2009. Libro.
- Rogers, Deborah C. "Everyclod and Everyhero: The Image of Man in Tolkien", en Lobdell: 1975, páginas 67-74. Libro.
- Rojek, C. *Celebrity*. Londres: Reaktion, 2001. Libro.

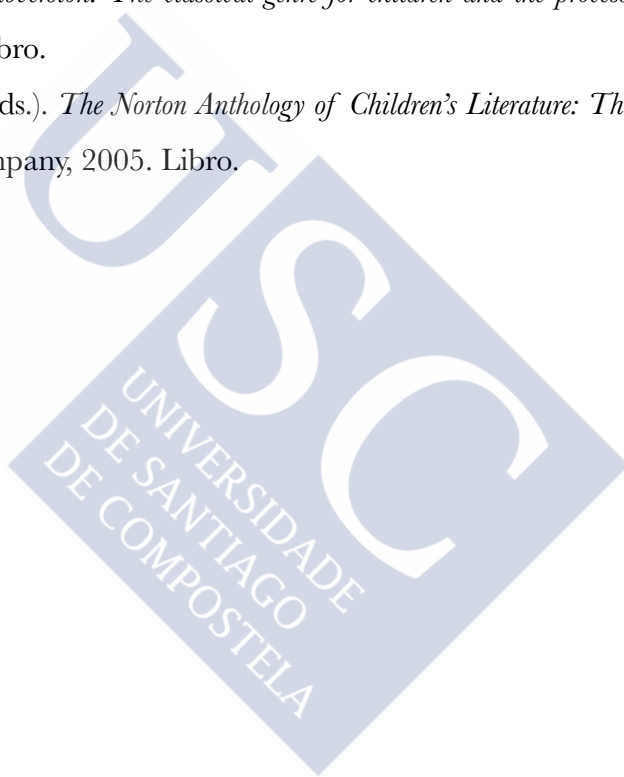
- Rorabeck, Robert. "Tolkien's Heroic Criticism: A Developing Application of Anglo-Saxon Ofermod to the Monsters of Modernity". Tallahassee, Florida: Florida State University, 2003, documento PDF, en <http://diginhole.lib.fsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4570&context=etd>.
- Rosebury, B. *Tolkien: A Cultural Phenomenon*. Londres: Palgrave Macmillan, 2003. Libro.
- Routman, Regie. *Writing Essentials*. Portsmouth, New Hampshire: Heineman, 2005. Libro.
- Rowling, J. K. *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. Londres: Bloomsbury, 1997. Libro.
- . *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, Londres: Bloomsbury, 1999. Libro.
- Russell, Ford. *Northrop Frye on Myth*. Nueva York: Routledge, 1998. Libro.
- Sale, Roger. "Tolkien and Frodo Baggins", en Bloom, H. (ed.), 2000: páginas 27-64. Libro.
- Salinas, Pedro. *Ensayos completos*, volumen 3. Madrid: Taurus, 1983. Libro.
- Salo, David. "Mazarbul Wall Inscriptions". *The Elvish Linguistic Fellowship*. Sin fecha de publicación. Página web. Acceso el 8 de septiembre, 2015. www.elvish.org/gwaith/movie_otherinscr.htm#khuzdul_salo.
- Sánchez-Escalonilla, Antonio. *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona: Ariel, 2001. Libro.
- . *Fantasia de aventuras: Claves creativas en novela y cine*. Barcelona: Ariel Humanidades, 2009. Libro.
- . *Guión de aventura y forja del héroe*. Barcelona: Ariel Humanidades, 2002. Libro.
- Sánchez Noriega, José Luis. *De la literatura al cine. Teoría y práctica de la adaptación*. Barcelona: Paidós, 2000. Libro.
- Sandner, David. *Fantastic Literature: A Critical Reader*. Westport, Connecticut: Greenwood Publishing Group, 2004. Libro.
- Sandvoss, C. *Fans: The Mirror of Consumption*. Cambridge: Polity Press, 2005. Libro.
- Sarlo, Beatriz. *El cuento argentino contemporáneo*. Buenos Aires: Centro Ed. de América Latina, 1976. Libro.
- Savater, Fernando. *La tarea del héroe*. Barcelona: Ariel, 2009. Libro.
- Schneider, M. *La littérature fantastique en France*. París: Fayard, 1964. Libro.
- Schneidewind, F. *Diccionario Tolkien*. Barcelona: Plaza & Janés, 2003. Libro.
- Scull, Christina, y Hammond, Wayne G. *The J.R.R. Tolkien Companion and Guide: Reader's Guide*. Londres: Harper Collins Publishers, 2006. Libro.
- Sellier, Philippe. *Le mythe du héros*. París: Bordas, 1970. Libro.
- Shippey, T.A. *El camino a la Tierra Media*. Barcelona: Minotauro, 1999. Libro.
- Simonson, Martin. "An Introduction to the Dynamics of the Intertraditional Dialogue", en Weinreich y Honegger (eds.), 2006: páginas 75-114. Libro.
- Simpson, P., Rodiss H., y Bushell, M. *The Rough Guide to The Lord of the Rings*. Londres: Rough Guides Ltd, 2003. Libro.

- Smith, Chris. *The Lord of the Rings: Weapons and Warfare*. Boston: Houghton Mifflin, 2003. Libro.
- Sobchak, Thomas. "The Adventure Film", en Wes Gehring (ed.), 1988: páginas 9-21. Libro.
- Sófocles. *Edipo Rey*. Barcelona: Grupo Editorial Norma, 2007. Libro.
- Solaz Frasset, L. "Tim Burton y la construcción del universo fantástico". Valencia: Universidad de Valencia, 2003. Documento PDF, en <http://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/15280/solaz.pdf?sequence=1>
- Sragow, Michael. "A Conversation with Steven Spielberg", en Lester Friedman y Brent Notbaughm (eds.), 2000: páginas 107-119. Libro.
- Stableford, Brian. *Historical Dictionary of Fantasy Literature*, en la colección "Historical Dictionaries of Literature and the Arts, n° 5". Oxford: The Scarecrow Press Inc, 2005. Libro.
- Sternberg, Elisabet. "I am no man: The Strength of Women in J. R. R. Tolkien's Major Works", Universidad de Islandia, 2012. Documento PDF, en http://skemman.is/stream/get/1946/11490/28547/1/BA_essay_-_El%C3%ADsabet_Stenberg.pdf
- Strathy, Glen. *Creating Archetypal Characters To Fill The Dramatic Functions in Your Novel*. <http://www.how-to-write-a-book-now.com/archetypal-characters.html>. Acceso el 26 de Enero de 2011, 20:10 horas. Página web.
- Sturgis, Amy H. "Make Mine 'Movieverse': How the Tolkien Fan Fiction Community Learned to Stop Worrying And Love Peter Jackson", en Janet Brennan Croft (ed.), 2004: páginas 283-305. Libro.
- Sunshine, Linda (ed.). *E. T.: The Extra-Terrestrial from Concept to Classic*. New York: New Market Press, 2002. Libro.
- Suin, Darko. "On the Poetics of the Science Fiction Genre". *College English*, vol. 34, N° 3 (diciembre de 1972), páginas 372-382. Documento PDF, en <http://extscifi.weebly.com/uploads/8/9/4/7/8947540/article9.pdf>
- Svensson, Richard. *Gandalf*. Video online. *YouTube*. 1 de agosto, 2011. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. <https://youtu.be/s5zs0usVELo>.
- . *The Mewlips*. Video online. *YouTube*. 11 de noviembre, 2008. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. <https://youtu.be/w6ntMbUEjf0>.
- The Hobbit: An Unexpected Journey*. Transcripción de la película. *The Hobbit Movies*. Sin fecha de publicación. Página web. Acceso el 8 de noviembre, 2015. <https://plus.google.com/u/0/116428360629190654024/about>.
- The Hobbit: The Desolation of Smaug*. Transcripción de la película. *The Hobbit Movies*. Sin fecha de publicación. Página web. Acceso el 8 de noviembre, 2015. <https://plus.google.com/u/0/116428360629190654024/about>.

- The Hobbit: The Battle of the Five Armies*. Transcripción de la película. *The Hobbit Movies*. Sin fecha de publicación. Página web. Acceso el 8 de noviembre, 2015. <https://plus.google.com/u/0/116428360629190654024/about>.
- Thompson, Smith. *Motif-Index of Folk Literature. A Classification of Narrative Elements in Folktales, Ballads, Myths, Fables, Mediaeval Romances, Exempla, Fabliaux, Jest-Books, and local Legends*. Londres: Bloomington: Indiana University Press, 1966. Libro.
- Thompson, K. *The Frodo Franchise*. Berkeley: University of California Press, 2007. Libro.
- Thompson, Raymond H. "Conceptions of King Arthur in the Twentieth Century", en *King Arthur: A Casebook*. New York: Routledge, 2002. Libro.
- Thorslev, Peter L. *The Byronic Hero*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1962. Libro.
- Tobias, Ronald. *El guión y la trama*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias, 1999. Libro.
- Todorov, T. *Introduction à la littérature fantastique*. París: Seuil, 1970; edición en español. *Introducción a la literatura fantástica*. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo, 1972. Libro.
- . *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. Buenos Aires: Ediciones Signos, 1970. Libro.
- Tolkien, J. R. R., "Beowulf and the Critics", en Michael D. C. Drout (ed.), 2002: 1-189. Libro.
- . "On Fairy Stories", en *Tree and Leaf*. Londres: George Allen & Unwin Ltd., 1964. Libro.
- . *The Adventures of Tom Bombadil*. Londres: George Allen & Unwin Ltd., 1962. Libro.
- . *The Letters of J. R. R. Tolkien*. Londres: George Allen & Unwin Ltd., 1981. Libro.
- . *The Road Goes Ever On*. Londres: George Allen & Unwin Ltd., 1968. La reedición de HarperCollins Publishers del año 2002 contiene además una grabación en formato cd con las canciones interpretadas por William Elvin, Donald Swann y Clive McCombie. Libro.
- . *Unfinished Tales of Númenor and Middle-earth*. Londres: George Allen & Unwin Ltd., 1980. Traducción al español de la Editorial Minotauro: 2001. Libro.
- Tolkien Sarcasm*. Sin fecha de publicación. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. <http://flyingmoose.org/tolksarc/tolksarc.htm>.
- Troyes, Chrétien de. *El cuento del Grial*. Madrid: Alianza Editorial, 1999. Libro.
- Tushnet, Rebecca. "Legal Fictions: Copyright, Fan Fiction and a New Common Law". Los Angeles: *Loyola of Los Angeles Entertainment Law Journal* 17, 1997. Re-publicado en la página web de la autora, www.tushnet.com/law/fantasticarticle.html, acceso el 7 de Julio, 2015. Página web.
- Tyler, J. E. A. *The Tolkien Companion*. New York: St. Martin's Press, 1976. Libro.
- Tylor, Edward B. *Primitive Culture, vol. 1* (retitulado como *The Origins of Culture*). Nueva York: Harper Torchbooks, 1958. Libro.
- van de Berg, Alexander. "Democracy in Middle-earth: J. R. R. Tolkien's *The Lord of the Rings* from a Socio-Political Perspective", en Weinreich y Honegger (eds), 2006: paginas 207-236. Libro.
- Vax, L. *L'art et la littérature fantastique*. París: PUF, 1960. Libro.

- . *La séduction de l'étrange*. París: PUF, 1965. Libro.
- Verduin, Kathleen (ed.). *Studies in Medievalism VI: Medievalism in North America*. Cambridge: D. S. Brewer, 1994. Libro.
- Veugen, Connie. “‘A Man, Lean, Dark, Tall’: Aragorn Seen Through Different Media,’ en Honegger (ed.), 2005: páginas 171-209.
- Vogler, Christopher. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*. Studio City, California: Michael Wiese Productions, 1992. Libro.
- Von Hahn, Johann Georg. *Sagwissenschaftliche Studien von J. G. von Hahn*. Jena, 1876. Libro.
- Wallace, Mike. “Mickey Mouse History: Portraying the Past at Disney World”, *Radical History Review* 32. Durham, North Carolina: Duke University Press Journals, 1985. Libro.
- Walnut Films. *Das Flüstern des Wälder*. Video Online. *YouTube*. 6 de mayo, 2007. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. https://youtu.be/_hkYLpXEdB8. Se puede encontrar más información en el blog de producción de esta película, en <http://dfdw.beeplg.de/>. Acceso el 25 de octubre, 2015.
- Walsch, R. *Antología del cuento extraño*. Buenos Aires: Hachette, 1956. Libro.
- Walsh, Fran, Boyens, Philippa, Jackson, Peter. *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring Screenplay*. New Line Cinema, 2001. Documento PDF en <http://www.fempiror.com/otherscripts/LordoftheRings1-FOTR.pdf>
- Walsh, Fran, Boyens, Philippa, Jackson, Peter. *The Lord of the Rings: The Two Towers Screenplay*. New Line Cinema, 2002. Documento PDF en <http://www.fempiror.com/otherscripts/LordoftheRings2-TTT.pdf>
- Walsh, Fran, Boyens, Philippa, Jackson, Peter. *The Lord of the Rings: The Return of the King Screenplay*. New Line Cinema, 2003. Documento PDF en <http://www.fempiror.com/otherscripts/LordoftheRings3-ROTK.pdf>
- Weinreich, F., Honegger, T. (eds). *Tolkien and Modernity 1 & 2*. Switzerland: Walking Tree Publishers, 2006. Libro.
- White, Claire E. “Talking Tolkien with Thomas Shippey”. *The Internet Writing Journal*. Marzo de 2002. Página web. Acceso el 5 de noviembre, 2015. <http://www.writerswrite.com/journal/mar02/talking-tolkien-with-thomas-shippey-3021>.
- Wikia. “One Wiki to Rule Them All”. 8 de marzo, 2005. Página web. Acceso el 25 de octubre de 2015. [http://lotr.wikia.com/wiki/Last_Alliance_\(fan_film\)](http://lotr.wikia.com/wiki/Last_Alliance_(fan_film)).
- Wiklander, Cecilia. *The Image of Heroism in Tolkien's The Hobbit*. Oslo: Universidad de Gothenburg, 2011. Libro.
- Wilson, James D. *The Romantic Hero Ideal*. Baton Rouge: Louisiana State University Press, 1982. Libro.

- Wright, B. *The Road to the End*. Video online. *YouTube*. 6 de noviembre, 2012. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. <https://youtu.be/HigwWx58QjU>.
- Wright, G. *Peter Jackson in Perspective: The Power Behind Cinema's The Lord of the Rings*. Washington: Hollywood Jesus Books, 2004. Libro.
- Zandbergen, Johan. *The Hobbit*. Video online. *CosmicCreations*. 2015. Página web. Acceso el 25 de octubre, 2015. <http://www.cosmocreations.nl/thehobbit>.
- Zimbardo, Rose A. e Isaacs Neil D. *Understanding The Lord of the Rings: The Best of Tolkien Criticism*. Neew York: Houghton Mifflin, 2004. Libro.
- Zipes, Jack. *Breaking the Magic Spell: Radical Theories of Folk & Fairy Tales*. Austin, Texas: University of Texas Press, 1979. Libro.
- . *Fairy Tales and the art of subversion. The classical genre for children and the process of civilization*. New York: Routledge, 1991. Libro.
- Zipes, Jack, y Vallone, Lynne (eds.). *The Norton Anthology of Children's Literature: The traditions in English*. New York: Norton & Company, 2005. Libro.





7. ANEXOS





7. Anexos

a. Argumento de las novelas de la Saga del Anillo de Tolkien

Tanto *The Silmarillion* como *The Hobbit* y *LOTR* tienen lugar en un lugar llamado la Tierra Media, que es un continente en un mundo llamado Arda. *The Silmarillion* relata la creación de Arda y de la Tierra Media, y los acontecimientos que transcurren en ella. En esta cronología, *The Hobbit* tiene lugar unos 60 años antes de que empiece la historia narrada en *LOTR* en una época que puede ser descrita como medieval.

Tolkien consideraba que Arda era el planeta que nosotros habitamos, pero en un tiempo remoto. Esto aparece sugerido en el capítulo introductorio de *The Hobbit*, donde el narrador dice: “I suppose hobbits need some description nowadays, since they have become rare and shy of the Big People, as they call us” (*The Hobbit*: 4), y de nuevo en el prólogo de *LOTR*, donde se nos relata: “Those days, the Third Age of Middle-earth, are now long past, and the shape of all lands has been changed; but the regions in which Hobbits then lived were doubtless the same as those in which they still linger: the North-West of the Old World, east of the Sea” (*LOTR-FR*: 2), probablemente refiriéndose a Inglaterra.

Las tres novelas incluyen mapas detallados de la Tierra Media, como corresponde a una obra perteneciente al género de la ‘High Fantasy’. Aunque los países no recuerdan a ninguno de los continentes o regiones de nuestro entorno, sin embargo, muchas de las plantas, animales y formaciones naturales (cauces de ríos, cordilleras, desiertos), así como los diferentes climas, se pueden encontrar también en nuestro mundo.

The Silmarillion, obra publicada póstumamente en 1977 por Christopher Tolkien, proporciona los antecedentes mitológicos necesarios para dar credibilidad al mundo subcreado de la Tierra Media. Narra la creación del mundo por una deidad superior, llamada Ilúvatar, quien, al igual que el Kalevala finlandés, crea el mundo a través de una canción. Una serie de deidades menores, los Valar, “offspring of his thought” (*The Silmarillion*: 3) desarrollaron los temas musicales que Ilúvatar había creado, y después de haber creado el mundo, este les dio permiso para que aquellos que así lo desearan descendieran a la tierra y vivieran en ella, con la condición de limitar su poder a ese mundo: “their power should thenceforward be contained and bounded in the World, to be within it for ever, until it is complete, so that they are its life and it is theirs” (*The Silmarillion*: 10).

El elemento discordante en esta armonía de la creación lo tenemos en Melkor, uno de los Valar, quien deseaba aumentar su poder y gloria a costa de los demás, y supone el origen del mal en la mitología particular de Tolkien. El tema recurrente más importante en su obra literaria es el eterno conflicto entre el bien y el mal, y aunque Melkor fue desterrado de Arda hace mucho tiempo, uno de sus servidores, Sauron (un Maia, o ser angélico que sirve a los Valar) toma su lugar como personificación del mal. Sauron deseaba esclavizar a todos los pueblos de la Tierra Media, y

con este fin forjó el Anillo Único, que se convertirá en un elemento esencial en *LOTR*. Sauron “let a great part of his own former power pass into it so that he could rule all others” (*LOTR-FR*: 50), por lo que el Anillo puede convertirse en una herramienta corruptora del mundo en manos de aquellos lo suficientemente poderosos como para poder utilizarlo. El Anillo tienta a todos aquellos a los que tiene cerca con la idea del enorme poder que tendrán al poseerlo, pero al mismo tiempo posee una voluntad propia, y desea volver con Sauron, su creador. Este Anillo también posee el poder de hacer invisible a su portador.

En una batalla que tuvo lugar tres mil años antes del inicio de *The Hobbit*, Sauron fue derrotado al cortarle la mano y serle arrebatado el Anillo, por lo que se pensó que ya había sido definitivamente destruido. Sin embargo, al sobrevivir el Anillo, también lo hizo Sauron, puesto que gran parte de su esencia y poder continuaba existiendo en la joya.

The Hobbit

Esta obra publicada en 1937 nos presenta por primera vez a los hobbits, un pueblo de pequeño tamaño, pacífico y poco aventurero que vive en el noroeste de la Tierra Media, en una región llamada la Comarca. Uno de estos hobbits, Bilbo Bolsón, recibe la visita del mago Gandalf, quien lo hizo partícipe de la expedición de Thorin Escudo de Roble. Este personaje es un enano, hijo y nieto de reyes, que con doce compañeros se dirige a la Montaña Solitaria de Erebor, su hogar ancestral, para recuperar el trono, la ciudad y el fabuloso tesoro que contiene en su interior, robado años atrás por el dragón Smaug.

En primer lugar se dirigieron a Rivendell, donde el rey elfo Elrond, versado en el folklore e historia de la Tierra Media los ayudó a descifrar las inscripciones ocultas en un mapa, donde se detalla la existencia de una puerta secreta para entrar en la Montaña Solitaria. A continuación atraviesan las Montañas Nubladas, donde los enanos son apresados por los trasgos, y posteriormente rescatados por Gandalf. En la huida de las cuevas de los trasgos tiene lugar un importante episodio que será trascendental para la mitología de Tolkien: Bilbo se pierde en los túneles y llega a la orilla de un lago. Allí encuentra un anillo en el suelo y a la criatura Gollum, quien le desafió a un juego de acertijos. Si ganaba Gollum, se comería a Bilbo, y si ganaba el hobbit, Gollum le ayudaría a salir de los túneles. Al perder Gollum se niega a ayudar a Bilbo y va a buscar su anillo: un objeto que atesora y que tiene la propiedad de hacer invisible a su portador. Bilbo descubre que se trata del anillo que ha encontrado y Gollum, lleno de ira, busca a Bilbo hasta la salida del túnel, guiándolo de manera involuntaria, pensando que el hobbit le había robado el anillo y había escapado.

Al salir de las montañas, se reúne con los enanos para ser poco después atacados por un grupo de trasgos, aliados con huargos, de quienes son salvados gracias a la intercesión de las águilas. De ahí llegan a casa de Beorn, un personaje capaz de convertirse en oso, quien les presta armas,

alimento y ponis para llegar al Bosque Negro. Aquí Gandalf se despide, puesto que ha de atender a otros asuntos (de los que Tolkien nos informa mucho después, en *LOTR*), y poco después los enanos son capturados por arañas gigantes. Gracias a la astucia de Bilbo, a su espada Dardo y al Anillo, consiguen escapar, para ser apresados por los elfos del Bosque Negro, gobernados por el rey Thranduil. Nuevamente es Bilbo quien los salva, metiendo a los enanos en barriles y arrojándolos al río hasta llegar a la Ciudad de Lago.

Gracias a las instrucciones del mapa y al Anillo, Bilbo entra en la Montaña Solitaria, roba una copa de oro al dragón e incluso llega a entablar una batalla dialéctica de acertijos con él. Smaug, sospechando la complicidad de los hombres de la Ciudad de Lago en el robo de la copa de oro, ataca la ciudad, pero muere cuando Bardo, un descendiente de Girion, rey de Valle, le dispara una flecha que alcanza su único punto débil.

Poco después, creyendo a los enanos muertos a manos del dragón, los hombres de Lago y los elfos del Bosque Negro se dirigen a la Montaña Solitaria para reclamar el tesoro. Sin embargo, los enanos se atrincheraron en el interior de la montaña, y no aceptaron ninguna negociación con aquellos que venían a la Montaña con un ejército, a reclamar parte del tesoro a la fuerza. Para evitar una guerra, Bilbo tomó la Piedra del Arca, la joya más valiosa del tesoro, que Thorin consideraba como una herencia familiar, y se la entregó a Bardo y a Thranduil para que ese elemento ayudara en la negociación.

Al día siguiente, Thorin descubre que Bilbo había entregado la joya a Bardo, y piensa que le ha traicionado, por lo que lo expulsa airado de la Montaña. En ese momento reaparece Gandalf casi al mismo tiempo que una compañía de enanos a los que Thorin había llamado como refuerzo. Cuando la batalla parecía ya inevitable, un ejército de trasgos y huargos bajó de las montañas, haciendo que enanos, hombres y elfos se unieran en la Batalla de los Cinco Ejércitos.

Tras la victoria, los distintos pueblos participantes se repartieron el tesoro, y Bilbo regresó a la Comarca, con una pequeña parte de riqueza, y con el anillo mágico que encontrara en las montañas y que conservaría durante muchos años.

LOTR

Al inicio de *LOTR*, Bilbo celebra su 111 cumpleaños, ocasión que aprovecha para desaparecer de la Comarca y marcharse, dejando todas sus posesiones a su sobrino Frodo -incluyendo el anillo que había encontrado en la aventura relatada en *The Hobbit* y que tiene la propiedad de volver invisible a su portador. Poco después, el mago Gandalf descubre que este anillo es en realidad el Anillo Único, que pertenece al Señor Oscuro Sauron, quien con su poder podría sumir a toda la Tierra Media en una era de oscuridad y esclavitud. Gandalf insta a Frodo a abandonar la Comarca, acompañado por tres de sus mejores amigos, los hobbits Sam, Merry y

Pippin, y a dirigirse a Rivendell, hogar del rey elfo Elrond. A lo largo de su viaje deben enfrentarse a diversos enemigos y peligros, pero también reciben la ayuda de personajes como Aragorn, un montaraz del norte.

En Rivendell tiene lugar un concilio en el que se decide que el Anillo debe ser destruido, puesto que la posibilidad de que Sauron lo recupere es un riesgo demasiado grande. Para realizar esta hazaña, el Anillo debe ser arrojado a las llamas del Monte del Destino, un volcán situado en la tierra de Mordor, país del Señor Oscuro. Es un lugar lleno de peligros y al que es extremadamente difícil llegar y entrar. Frodo se presenta voluntario para llevar a cabo esta misión, y otras ocho personas de diferentes pueblos de la Tierra Media se ofrecen a acompañarlo, formando así la Compañía del Anillo²⁰⁸.

La Compañía parte hacia Mordor, y al cruzar una cordillera a través de Moria (una antigua mina abandonada donde solían vivir los Enanos) Gandalf cae por un abismo hacia las profundidades al enfrentarse a un balrog, un monstruo mitológico de la antigüedad, arriesgando así su vida para salvar al resto de la Compañía del Anillo. El grupo se fragmenta definitivamente cuando Boromir, uno de los Hombres que acompañan a Frodo, intenta quitarle el Anillo. Frodo decide entonces seguir en solitario hacia Mordor con Sam, su amigo y criado. El mago Saruman, quien ha decidido pasarse al bando del Señor Oscuro, envía un grupo de orcos para capturar a los hobbits. Boromir, quien se arrepiente de su actitud anterior, lucha valerosamente para salvar a los hobbits, pero a pesar de sus esfuerzos los orcos lo derrotan, dejándolo malherido, y capturando a Merry y a Pippin. Aragorn, Legolas y Gimli siguen a Merry y a Pippin con la intención de rescatarlos.

Poco a poco, los caminos de Aragorn, Gimli, Legolas, Merry, Pippin y Gandalf (quien ha sido devuelto a la vida por los poderes superiores de la Tierra Media tras su enfrentamiento contra el balrog) les conducen hacia la ciudad de Minas Tirith, la capital de Gondor, para luchar contra los ejércitos de Sauron. El Señor Oscuro pierde la batalla, pero no la guerra. Frodo ha logrado entrar en Mordor acompañado de Sam, y con la ayuda de Gollum como guía, y para darle una oportunidad de completar su misión, Aragorn reúne a todos los soldados disponibles para una última batalla a las puertas de Mordor. La idea es la de atraer la atención de Sauron -y a la mayor parte de su ejército- hacia Aragorn, para que no sea consciente del peligro que supone la destrucción del Anillo y sus enormes poderes hasta que sea demasiado tarde. Esta apuesta da sus frutos, puesto que en ese momento el Anillo es destruido, al caer en la lava del volcán. Al desaparecer el Anillo, lo hace también todo el poder de Sauron, y sus ejércitos se dispersan, al

²⁰⁸ La Compañía del Anillo está formada por el mago Gandalf, tres Hobbits (Sam, Merry y Pippin), dos Hombres (Aragorn y Boromir), un Elfo (Legolas), y un Enano (Gimli). Estos serán los acompañantes de Frodo en su camino hacia Mordor.

desaparecer la voluntad de Sauron, quien los controlaba. Las águilas rescatan a Frodo y a Sam, sacándolos de Mordor antes de que la montaña explote. Aragorn es coronado rey y los hobbits emprenden el camino de regreso a casa, donde se encuentran con que aún han de librar una última batalla para eliminar de la Comarca al mago Saruman y a sus hombres. La historia finaliza cuando Frodo, Gandalf, Bilbo y los señores elfos abandonan la Tierra Media para ir a Valinor, la tierra donde viven los Valar y la muerte no existe.

b. Fichas de las películas. Sinopsis. Datos técnicos y artísticos

LOTR:

LA COMUNIDAD DEL ANILLO

(The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring)

Dirigida por: Peter Jackson

Producción: Peter Jackson, Barrie M. Osborne, Tim Sanders, Frances Walsh

Guión: Philippa Boyens, Peter Jackson, Frances Walsh

Música: Howard Shore

Fotografía: Andrew Lesnie

Montaje: John Gilbert

Intérpretes: Elijah Wood (Frodo Bolsón), Ian McKellen (Gandalf), Liv Tyler (Arwen), Viggo Mortensen (Aragorn), Sean Astin (Sam), Cate Blanchett (Galadriel), John Rhys-Davies (Gimli), Billy Boyd (Peregrin Took), Dominic Monaghan (Meriadoc Brandigamo), Orlando Bloom (Legolas), Christopher Lee (Saruman), Hugo Weaving (Elrond), Sean Bean (Boromir), Ian Holm (Bilbo Bolsón), Andy Serkis (Gollum).

Productora: WingNut Films, The Saul Zaentz Company

Distribución: New Line Cinema

Duración: 178 minutos (versión cine), 208 minutos (versión extendida)

País: Nueva Zelanda

Año: 2001

Género: Fantasía Aventuras Acción

Sinopsis:

El prólogo nos muestra al Señor Oscuro Sauron forjando el Anillo Único, herramienta que puede usar para conquistar toda la Tierra Media convirtiendo en esclavos a los portadores de los Anillos de Poder: objetos mágicos que fueron regalados a individuos de las razas de los Elfos, los Enanos y los Hombres. Ante esta amenaza, se formó la Última Alianza de Hombres y Elfos para derrotar a Sauron y a sus ejércitos en las faldas del Monte del Destino, en Mordor. Sauron mata a Elendil, el rey de Arnor y Gondor, y su hijo Isildur toma la espada rota de su padre y corta la mano de Sauron, arrebatándole el Anillo y obteniendo así la victoria. Sin embargo, puesto que parte de la energía vital de Sauron está contenida en el Anillo, el Señor Oscuro no puede ser derrotado hasta que el Anillo sea destruido. Isildur reclama el Anillo para sí mismo cayendo en la tentación, aunque poco después muere en una emboscada y el Anillo se pierde en el río Anduin.

Sméagol, una criatura similar a un hobbit, encuentra el Anillo 2500 años más tarde, y poco a poco lo va corrompiendo, transformándolo en la criatura Gollum y otorgándole una vida antinaturalmente larga. Estuvo oculto en una cueva durante 500 años hasta que lo encontró Bilbo Bolsón. El hobbit regresa a la Comarca con el Anillo y la historia avanza 60 años. En la fiesta del 111 cumpleaños de Bilbo, este desaparece dejándole en herencia el Anillo a su sobrino Frodo. El mago Gandalf descubre poco después que se trata del Anillo Único, y envía a Frodo a la aldea de Bree con Sam, donde se volverán a encontrar. Gandalf se dirige a Isengard para encontrarse con el superior de su orden, el mago Saruman. Éste le revela que los Nazgûl han salido de Mordor para buscar el Anillo y matar a su portador; habiendo cambiado de bando en favor de Sauron, Saruman encarcela a Gandalf, desde donde éste ve los preparativos de Saruman para la guerra: destruir los bosques que rodean Isengard para alimentar las forjas con las que fabricar armas para un gran ejército de orcos, los Uruk-hai.

A Frodo y Sam se les unen los hobbits Merry y Pippin. Tras un encuentro con un Nazgûl, llegan a Bree y se encuentran con un hombre llamado Trancos (Strider) que los guiará hasta Rivendell. Los hobbits aceptan, ya que Gandalf no ha llegado para reunirse con ellos. Tras unos días de viaje, llegan a la Cima de los Vientos, donde son atacados por los Nazgûl. Trancos los derrota, aunque no sin que hieran de gravedad a Frodo con un arma envenenada. Para poder curarlo, deben llegar lo antes posible a Rivendell. Mientras son perseguidos por los Nazgûl, la doncella elfa Arwen lleva a Frodo en su caballo hasta el refugio de Rivendell, donde será curado por su padre, Elrond.

En Rivendell Frodo se encuentra con Gandalf, quien explica por qué no pudo acudir a la cita en Bree como habían acordado. Poco después, Elrond celebra un concilio para decidir qué se debería hacer con el Anillo. Este objeto solamente puede ser destruido arrojándolo al fuego del

Monte del Destino, donde fue forjado. Este lugar está en Mordor, cerca de Barad-dûr, la fortaleza de Sauron, lo que convierte esta misión en un viaje extremadamente peligroso. Frodo se presenta voluntario para llevar al Anillo, mientras los demás miembros del concilio discuten acerca de quién debería llevarlo. Frodo llevará a varios compañeros, como son sus amigos hobbits y Gandalf, así como Trancos, quien se revela como Aragorn, el heredero legítimo al trono de Gondor. Con ellos viaja también el elfo Legolas, el enano Gimli, y Boromir, el hijo del Senescal de Gondor. Juntos, los nueve forman la Comunidad del Anillo. Intentan cruzar las montañas por el paso de Caradhras, aunque se ven imposibilitados a hacerlo debido a la magia de Saruman. Esto los obliga a atravesar las Minas de Moria, una antigua ciudad enana abandonada. A medio camino, Pippin delata de manera accidental su presencia en las minas, que es percibida por un grupo de orcos. La Comunidad se encuentra entonces a un balrog, un demonio antiguo de fuego y sombra, en el puente de Khazad-dûm. Gandalf se enfrenta al balrog en el puente, permitiendo así que los demás escapen de las minas, mientras que él cae al abismo con la criatura.

El grupo huye hacia el reino elfo de Lothlórien, donde son auxiliados por sus gobernantes, Galadriel y Celeborn. Tras descansar, deciden continuar su viaje por el río Anduin hacia Parth Galen. Antes de partir, Galadriel le entrega a Frodo un regalo: el vial de Galadriel, con la luz de la estrella Eärendil. Al llegar a Parth Galen, Boromir intenta arrebatarse el Anillo a Frodo, quien escapa al ponérselo y volverse invisible. Al saber que la tentación del Anillo será demasiado fuerte para la Compañía, Frodo decide abandonarlos e ir hacia Mordor en solitario. Mientras tanto, el resto de la Compañía sufre un ataque por parte de una banda de Uruk-hai, orcos más grandes y fuertes y que pueden soportar la luz del sol. Merry y Pippin, al darse cuenta de que Frodo se marcha, distraen a los orcos, permitiendo de esta manera que Frodo escape. Boromir acude al rescate de los dos hobbits, pero resulta mortalmente herido por comandante de los Uruk-hai, quien captura entonces a Merry y Pippin. Aragorn, Legolas y Gimli encuentran a Boromir, quien lamenta haber intentado arrebatarse el Anillo a Frodo por la fuerza, tras lo que fallece. Deciden perseguir a los orcos y rescatar a Merry y Pippin, dejando a Frodo a su suerte. Sam se une a Frodo antes de que se marche, y ambos se dirigen hacia Mordor.

Premios más destacados:

-Academia de Hollywood (año 2002):

Mejor cinematografía (Andrew Lesnie), Mejor maquillaje (Peter Owen y Richard Taylor), Mejor banda sonora original (Howard Shore), Mejores efectos especiales (Jim Rygiel, Randall William Cook, Richard Taylor, Mark Stetson).

LOTR:
LAS DOS TORRES

(The Lord of the Rings: The Two Towers)

Dirigida por: Peter Jackson

Producción: Peter Jackson, Barrie M. Osborne, Frances Walsh

Guión: Philippa Boyens, Peter Jackson, Stephen Sinclair, Frances Walsh

Música: Howard Shore

Fotografía: Andrew Lesnie

Montaje: Michael J. Horton, Jabez Olssen

Intérpretes: Elijah Wood (Frodo), Ian McKellen (Gandalf), Liv Tyler (Arwen), Viggo Mortensen (Aragorn), Sean Astin (Sam), Cate Blanchett (Galadriel), John Rhys-Davies (Gimli), Bernard Hill (Théoden), Billy Boyd (Pippin), Dominic Monaghan (Merry), Orlando Bloom (Legolas), Christopher Lee (Saruman), Hugo Weaving (Elrond), Miranda Otto (Éowyn), David Wenham (Faramir), Brad Dourif (Gríma Lengua de Serpiente), Karl Urban (Éomer), Sean Bean (Boromir), Andy Serkis (Gollum).

Productora: WingNut Films, The Saul Zaentz Company

Distribución: New Line Cinema

Duración: 179 minutos (versión cinematográfica), 223 minutos (versión extendida)

País: Nueva Zelanda

Año: 2002

Género: Fantasía Aventuras Acción

Sinopsis:

La película comienza con un flashback a la primera película, en la que vemos a Gandalf enfrentándose al Balrog en el puente de Moria. En esta ocasión la escena continúa desde la perspectiva de Gandalf, en la que ambos continúan luchando mientras caen en el abismo. Frodo se despierta de este sueño, y continúa su viaje al lado de su fiel amigo y compañero Sam, a través de la región montañosa de Eryn Muir, donde se pierden. La criatura Gollum los ataca, con la intención de recuperar el Anillo de manos de aquellos que se lo arrebataron. Los hobbits logran dominarlo, y lo atan con la cuerda élfica que la dama Galadriel le había regalado a Sam en Lórien. Sam desconfía de Gollum y desea abandonarlo, pero comprende la pesada carga que esta criatura debe

soportar y le muestra piedad. Puesto que necesitan un guía, Frodo persuade a Gollum para que les indique el camino hasta la Puerta Negra de Mordor.

En Rohan, la banda de Uruk-hai corre por las praderas llevando prisioneros a Merry y a Pippin, mientras Aragorn, Legolas y Gimli los persiguen. Tras tres días a la carrera, Legolas advierte que los hobbits están siendo conducidos a Isengard, donde Saruman está reuniendo a sus fuerzas para ponerlas al servicio de Sauron. En el reino de Rohan, hogar de los señores de los caballos, el rey Théoden se encuentra en un estado de debilidad tanto física como mental debido a los encantamientos de su mayordomo, Gríma Lengua de Serpiente, quien se halla en secreto al servicio de Saruman. Los orcos y hombres salvajes, incitados por Saruman, arrasan la tierra y matan a todas cuantas personas encuentran, incluyendo al único hijo del rey, Théodred. El sobrino de Théoden, Éomer, interroga a Gríma, dándose cuenta de que el mayordomo se siente atraído por la hermana de Éomer, Éowyn, y además, de que es un agente de Saruman. Gríma destierra a Éomer por socavar su autoridad, y Éomer parte para reunir a los Rohirrim que aún son leales.

Éomer y sus guerreros tienden una emboscada y matan a todos los orcos y Uruk-hai que retenían a los dos hobbits. Durante la confusión de la batalla, Merry y Pippin escapan de sus captores huyendo hacia los árboles. Éomer se encuentra posteriormente con Aragorn, Legolas y Gimli, y le confiesa que no hubo sobrevivientes en la matanza de la noche anterior. Al llegar al lugar de la batalla, Aragorn usa sus habilidades como rastreador y encuentra pisadas de hobbit que se adentran en el bosque de Fangorn. Vemos a Merry y Pippin entrando en el bosque perseguidos por el orco que los había atacado previamente. Son ayudados por Bárbol, el más anciano de los Ents, pastores de árboles, quien los lleva a ver al mago blanco, que los hobbits asumen que es Saruman.

Frodo y Sam atraviesan las Ciénagas de los Muertos, pasando ante los fantasmas de los guerreros caídos de la Segunda Era que habitan el páramo, y evadiendo a un Nazgûl que los sobrevuela.

La acción regresa a nuestros tres héroes en el bosque de Fangorn, donde descubren que el mago blanco es en realidad un Gandalf renacido, ahora conocido como Gandalf el Blanco. Habla de su traumática experiencia con el balrog, y vemos la derrota de la criatura en un flashback. Gandalf llama a Shadowfax, el señor de una antigua y noble raza de caballos, los cuatro se dirigen a Edoras. Mientras tanto, Frodo, Sam y Gollum llegan a la Puerta Negra, descubriendo que se halla fuertemente custodiada, momento en el que Gollum les revela que hay un camino escondido que supone una manera menos arriesgada de entrar en Mordor. Sam muestra una gran desconfianza, pero Frodo le concede a Gollum el beneficio de la duda, y comienza a llamarlo Sméagol.

Gandalf y compañía llegan al palacio de Meduseld en Edoras, donde Théodred acaba de fallecer con Éowyn a su lado. Tras mucho trabajo, consiguen expulsar al espíritu de Saruman del rey Théoden y destierran a Lengua de Serpiente. Théoden se ve ante su hijo muerto, y en vez de

arriesgarse a una guerra abierta, decide refugiarse en la gran fortaleza del Abismo de Helm, donde, en épocas de necesidad, el pueblo de Rohan ha conseguido salvarse y sobrevivir. Gandalf parte en busca de Éomer y sus guerreros, prometiendo regresar en cinco días. Mientras tanto, vemos que Éowyn siente una fuerte atracción hacia Aragorn durante el viaje hacia el Abismo de Helm. Lengua de Serpiente se dirige a Isengard y le cuenta a Saruman que Rohan ha escapado a su control. Saruman decide entonces destruir Rohan.

En Ithilien, Sméagol lucha contra su doble personalidad en un intento de confraternizar con Frodo y Sam, llegando a desterrar a Gollum, su mitad malvada. Los dos hobbits son testigos de una emboscada en la que caen los soldados del Sur que vienen a luchar por Sauron, y son capturados por soldados de Gondor. Mientras tanto, en el viaje al Abismo de Helm, Éowyn se enamora cada vez más de Aragorn. Cuando la expedición es atacada por los lobos huargos de Saruman y sus jinetes orcos, se le encomienda a Éowyn la tarea de conducir a su pueblo de manera segura hasta la fortaleza. Durante la batalla, Aragorn es arrastrado por un huargo y cae por un acantilado hasta un río, mientras los supervivientes, afectados, se dirigen al Abismo de Helm.

En Isengard, Saruman revela su gran ejército a Lengua de Serpiente, y lo envía a destruir el Abismo de Helm. Merry y Pippin, en compañía de Bárbol, se dan cuenta de que la guerra está comenzando. En Rohan, Aragorn es arrastrado por el río hasta la orilla y, magullado, cabalga hasta el Abismo de Helm. En Rivendell, Elrond sabe que la edad de los Elfos está acabando, y convence a Arwen de que es inútil quedarse, y que debería partir hacia los Puertos Grises. Elrond le muestra a su hija una visión profética en la que puede ver que, si espera por Aragorn, incluso si este tiene éxito a la hora de destruir a Sauron y convertirse en rey de Gondor, sucumbirá a su naturaleza mortal. Arwen sufrirá enormemente cuando Aragorn muera e irá marchitándose poco a poco. Ella decide marcharse.

E su camino hacia el Abismo de Helm, Aragorn ve el ejército de Saruman, que consta de al menos 10.000 soldados. A su llegada, la esperanza se aviva, pero solo durante un breve período de tiempo, al conocerse que solamente hay 300 hombres en la fortaleza. Aragorn aconseja a Théoden que pida ayuda, pero sus consejos son desdeñados. En el bosque de Fangorn, Bárbol y los otros Ents, con Merry y Pippin, mantienen un concilio para decidir el papel de los Ents en la guerra contra Saruman. En el Abismo de Helm, los preparativos para la guerra están marcados por el desánimo, hasta que, al caer la noche, un batallón de arqueros elfos llega para ayudar a los hombres en la inminente batalla.

La batalla comienza bajo una intensa lluvia, y poco a poco los orcos consiguen colocar escalas para subir a las murallas. Los Uruk-hai consiguen abrir una brecha en la muralla de la fortaleza gracias a un artefacto explosivo ideado por Saruman. A pesar de los esfuerzos de Aragorn y Gimli, los orcos consiguen penetrar en la fortaleza, haciendo que todos los defensores restantes se

refugien en el bastión interior. Mientras tanto, en Fangorn, los Ents han decidido que no se involucrarán en la guerra. Merry y Pippin, frustrados por esta decisión, conducen a Bárbol hacia la zona del bosque que ha sido diezmada por Saruman para tener combustible para sus forjas. Ante este ultraje, Bárbol se ve invadido por la ira ante la traición de Saruman, y ordena a todos los Ents que se dirijan a Isengard para vengarse.

En Ithilien, Faramir, hijo de Denethor, Senescal de Gondor, discute con Frodo acerca de si debería dejarlo partir o no. Al final, decide enviarlo con el Anillo a junto de su padre, pues es el arma definitiva que le ayudaría a ganar la guerra. En Osgiliath, Sam le revela a Faramir que el Anillo fue la causa del deshonor y la locura de su hermano Boromir, y lo que lo llevó a la muerte. Los hobbits se ven ante un Nazgûl en Osgiliath, y gracias a Sam y Faramir, Frodo escapa de los esfuerzos del Nazgûl por capturarlo. Sam realiza un discurso en el que confiesa su convencimiento de que la historia debe continuar y deben concluir su misión, independientemente del peligro que eso suponga. Existe aún bondad en el mundo por la que merece la pena luchar.

En el Abismo de Helm Aragorn y los soldados restantes realizan una salida desesperada para intentar ganar tiempo y conseguir que al menos las mujeres y los niños puedan escapar a través de las cuevas que existen detrás de la fortaleza. Cuando los jinetes se ven rodeados, y todo parece perdido, Gandalf aparece, junto a Éomer y dos mil jinetes de la Marca de Rohan. Vemos las imágenes de la victoria en el Abismo de Helm, intercaladas con la destrucción de las fábricas de armas y orcos de Saruman en Isengard, puesto que los Ents han destruido una presa y anegado todo el complejo subterráneo de túneles y fundiciones. Mientras tanto, Saruman contempla con impotencia la destrucción.

Gandalf admite que esta batalla no ha sido sino el inicio de la guerra a gran escala, y sus esperanzas residen ahora en Frodo y Sam, que continúan su viaje hacia Mordor. Con ellos va Gollum, quien se siente traicionado por el tratamiento que los hombres de Faramir le dieron, lo que hace que su lado más oscuro regrese. Gollum decide intentar reclamar el Anillo de nuevo, elaborando un nuevo plan.

Premios más destacados:

-Academia de Hollywood (año 2003):

Mejor edición de sonido (Ethan Van der Ryn y Mike Hopkins), Mejores efectos visuales (Jim Rygiel, Joe Letteri, Randall William Cook, Alex Funke)

LOTR:
EL RETORNO DEL REY

(The Lord of the Rings: The Return of the King)

Dirigida por: Peter Jackson

Producción: Peter Jackson, Barrie M. Osborne, Frances Walsh

Guión: Philippa Boyens, Peter Jackson, Frances Walsh

Música: Howard Shore

Fotografía: Andrew Lesnie

Montaje: Jamie Selkirk

Intérpretes: Elijah Wood (Frodo), Ian McKellen (Gandalf), Liv Tyler (Arwen), Viggo Mortensen (Aragorn), Sean Astin (Sam), Cate Blanchett (Galadriel), John Rhys-Davies (Gimli), Bernard Hill (Théoden), Billy Boyd (Pippin), Dominic Monaghan (Merry), Orlando Bloom (Legolas), Hugo Weaving (Elrond), Miranda Otto (Éowyn), David Wenham (Faramir), Karl Urban (Éomer), John Noble (Denethor), Andy Serkis (Gollum), Ian Holm (Bilbo).

Productora: Wingnut Films, The Saul Zaentz Company

Distribución: New Line Cinema

Duración: 201 minutos (versión cine), 251 minutos (versión extendida)

País: Nueva Zelanda

Año: 2003

Género: Fantasía Aventuras Acción

Sinopsis:

La película comienza con un flashback en el que se nos muestra a dos hobbits, Sméagol y Déagol, pescando en el río Anduin, y cómo Déagol, al caer al río, encuentra un Anillo en el fondo. Sméagol lo ve, y ambos caen bajo el influjo de este objeto, que causa que se peleen por él. Sméagol estrangula a su amigo, y se hace con el Anillo. Debido a este acto, Sméagol es expulsado de su comunidad y, sufriendo debido a la soledad y la vergüenza, obtiene su único consuelo del amor que siente por el Anillo. Se refugia en una cueva profunda bajo las montañas, donde, debido a los poderes del Anillo, vive durante quinientos años, convirtiéndose poco a poco en una criatura furtiva y escurridiza conocida por el ruido desagradable que hace con su garganta: Gollum.

En el presente, en la frontera de Mordor, Frodo y Sam descansan inquietos mientras esperan a que amanezca para continuar su camino, con Gollum como guía.

En el Oeste, Aragorn, Theoden, Legolas, Gimli, Gandalf y Éomer cabalgan hacia Isengard, donde se encuentran con Merry y Pippin. Se dirigen entonces a hablar con Bárbol, quien les informa de que el mago Saruman está atrapado en la torre de Orthanc. Saruman se muestra ante ellos, intentando atraparlos con la magia de sus palabras, y Gríma Lengua de Serpiente lo apuñala con un cuchillo y cae de la torre. En esta caída, Pippin descubre un palantír, que Gandalf le reclama de inmediato y esconde bajo su manto.

El grupo se dirige a Edoras, donde el rey Théoden ha preparado una fiesta para homenajear a los caídos en el Abismo de Helm. Éowyn muestra de nuevo su afecto por Aragorn, hecho del que Théoden se da cuenta. El rey le dice a su sobrina que se alegra por ella, puesto que Aragorn es un hombre de honor, y además el arquitecto de su victoria en el Abismo de Helm. Gandalf le expresa a Aragorn la preocupación que siente por Frodo y su misión. Esa misma noche en Edoras, la curiosidad de Pippin hace que quiera mirar otra vez la palantír. Ve un árbol blanco en llamas en un patio, pero al hacerlo es atrapado por Sauron, quien lo somete a tortura y a un interrogatorio brutal. Aragorn intenta rescatarlo y de esa manera se expone brevemente ante Sauron. Pippin se recupera de esta experiencia, y se descubre que no le ha revelado a Sauron nada acerca del paradero de Frodo o de su misión. De la visión del árbol blanco, Gandalf deduce que Sauron se está preparando para atacar la gran ciudad de Gondor, Minas Tirith, y cabalga para alertarlos, junto con Pippin, para prevenir que tuviera el ansia de volver a mirar en el palantír.

En su camino a los Puertos Grises, Arwen tiene una visión de Eldarion, el hijo que tendrá con Aragorn. Se da cuenta de que su padre le ha mentado cuando le manifestó que Aragorn y ella no tendrían un futuro juntos. Regresa a Rivendell y convence a Elrond de al haber rechazado ella la inmortalidad de los elfos, no puede abandonar a Aragorn. Le dice a su padre que debe volver a forjar Narsil, la espada de Elendil, que es la herencia del heredero de Isildur y uno de los elementos que señalan al verdadero rey de Gondor.

Gandalf y Pippin llegan a Minas Tirith, ciudad construida en la roca de la montaña Mindolluin. Allí Pippin reconoce el árbol blanco de la visión en su camino a encontrarse con el Senescal Denethor, quien llora la muerte de su hijo Boromir. Como recompensa por el sacrificio realizado por Boromir intentando salvarlo, Pippin le ofrece su servicio a su padre. Resulta evidente que Denethor está sumido en su pena, y no ha tomado medidas para fortificar la ciudad ante la amenaza que supone Sauron.

Mientras tanto, Sam, Frodo y Gollum llegan a Minas Morgul, encuentran la escalera que los conducirá al pasaje secreto que lleva a Mordor, y comienzan el ascenso. En ese momento, las puertas de la ciudad se abren y el ejército de orcos, liderados por el rey Brujo, líder de los Nazgûl, marcha hacia Minas Tirith. La salida de este ejército es percibida por Gandalf y Pippin, quienes ven un fogonazo de luz verde en el momento de abrirse las puertas. A instancias de Gandalf, Pippin

enciende las almenaras con las que Gondor pide ayuda a sus vecinos en caso de guerra. Aragorn y el resto de los Rohirrim se concentran en Dunharrow para partir desde allí a Minas Tirith.

El ejército de Morgul cruza el río Anduin en Osgiliath y se enfrenta a un número reducido de soldados de Gondor, liderados por Faramir. La fuerza superior de los orcos hace que Faramir tenga que retirarse a la ciudad, perseguido por los Nazgûl. Al llegar a la ciudad, Faramir le dice a Gandalf que ha visto a Frodo en Ithilien y la ruta que pensaba tomar, guiado por Gollum.

Mientras el ejército de orcos se prepara para asaltar la ciudad, Denethor muestra su desaprobación a Faramir, considerando que su defensa de Osgiliath no fue adecuada. Le obliga a volver en una misión condenada al fracaso para intentar retomar esa ciudad. Gollum trata de poner a Frodo en contra de Sam, diciéndole que éste tiene la intención de quitarle el Anillo y que es un egoísta, quedándose con la mayor parte de la comida que llevan. Esto hace que Frodo eche de su lado a Sam, y continúe solo su viaje con Gollum.

En el campamento de Dunharrow, Elrond le entrega la espada reforjada a Aragorn, diciéndole que reclame su título y cumpla con su destino. Le recomienda que para ganar esta guerra debe ir por los Caminos de los Muertos, y usar su alianza con Isildur para ayudarle a detener el ataque a Minas Tirith. Antes de partir con Legolas y Gimli, Éowyn le declara su amor a Aragorn, y le pide que no vaya por ese camino, del que ningún hombre ha regresado nunca. Aragorn, conociendo que Arwen ha sacrificado su inmortalidad por él, rechaza su amor y se marcha. Éowyn se viste entonces como un soldado y, ocultando su identidad, acompaña al ejército hacia Minas Tirith, con la compañía de Merry.

El ejército de Minas Morgul empieza su asalto a la ciudad. Denethor ve a su hijo malherido y lo cree muerto, al mismo tiempo que contempla el número y fuerza del ejército que le ataca. Pierde entonces toda esperanza y ordena a sus soldados que abandonen sus posiciones y huyan, siendo incapacitado por Gandalf, quien asume el control de la defensa de la ciudad.

En Cirith Ungol, Gollum traiciona a Frodo entregándoselo a la araña gigante, aunque Sam acude al rescate. Sam cree que Frodo está muerto tras ser picado por la araña, pero cuando orcos de la torre de Cirith Ungol acuden a investigar, descubre que Frodo solamente ha sido paralizado por el veneno de la araña. Sam rescata a Frodo de la torre, vacía tras una pelea entre las distintas facciones de orcos en la torre.

En Minas Tirith, Denethor enloquece ante la idea de haber perdido a sus dos hijos y prepara una pira funeraria para él y Faramir, quien está inconsciente. Gandalf y Pippin llegan a tiempo de salvar a Faramir, pero Denethor cae en la pira y muere. En la ciudad, los soldados de Gondor van retrocediendo poco a poco después de que un ariete destroce las puertas de la ciudad y entren gigantescos trolls. Mientras los defensores de la ciudad se ven forzados a refugiarse en los niveles superiores, se oye un cuerno y en el oeste se contempla al ejército de Rohan que llega al

rescate. Los Rohirrim cargan contra los orcos con gran éxito, para ser interceptados por los Mûmakil de Harad, enormes elefantes entrenados para la guerra. El Rey Brujo desciende sobre Théoden, matando a su caballo e hiriéndolo mortalmente. En ese momento los barcos corsarios llegan por el río, pero quien viene en ellos son Aragorn, Legolas, Gimli y el ejército de muertos, quienes hacen girar el curso de la batalla. Éowyn y Pippin matan al Rey Brujo, y Théoden muere debido a sus heridas.

Finalizada la batalla, Gandalf se da cuenta de que el ejército que aún aguarda dentro de Mordor se interpone entre Frodo y el Monte del Destino. Aragorn propone entonces llevar a los soldados disponibles hasta la Puerta Negra de Mordor para distraer la atención de Sauron. Sam lleva a Frodo hasta el Monte del Destino, pero Gollum los ataca. En la Grieta del Destino, en vez de arrojar el Anillo al fuego, Frodo sucumbe definitivamente a su poder y se lo pone, volviéndose invisible. Alertado por esta acción, Sauron envía a los Nazgûl hacia el Monte del Destino. Gollum golpea a Sam y ataca a Frodo, mordiendo el dedo en el que tiene el Anillo y arrancándoselo. Mientras Gollum celebra el haber recuperado el Anillo, Frodo lo ataca, y ambos caen al precipicio. Gollum cae al fuego, mientras que Frodo consigue agarrarse, siendo Sam quien lo rescata. El Anillo es destruido, y el Monte del Destino entra en erupción, mientras la torre de Barad-dûr se desmorona y explota. Los orcos y Espectros del Anillo son consumidos en la onda expansiva que sigue. Gandalf llama a las águilas y se dirige al Monte del Destino en busca de Frodo y Sam, a quienes lleva a Minas Tirith, donde se reúnen con los restantes miembros de la Comunidad del Anillo.

En la ciudad, Aragorn es coronado Rey del Oeste, iniciando una nueva era de paz y se casa con Arwen. Los hobbits regresan a la Comarca, donde Sam se casa con Rosie Cotton. Frodo, tras haber acabado de escribir el relato de sus aventuras en el Libro Rojo, todavía sufre los efectos de las heridas que recibió tanto de los Nazgûl como de la araña. Al darse cuenta de que nunca encontrará la paz en la Tierra Media, decide partir con Gandalf, Bilbo, Elrond y Galadriel a los Puertos Grises y zarpar hacia Valinor. Antes de marcharse, le entrega a Sam el Libro Rojo, para que continúe con el trabajo de escribir la crónica de la Comarca en los años venideros. La trilogía concluye con la visión de Sam volviendo a su casa, donde lo recibe su mujer y sus hijos. Al verse rodeado por su familia y con el resto de su vida por delante, Sam suspira y dice “Well, I’m back”.

Premios más destacados:

-Academia de Hollywood (año 2004):

Mejor película (Barrie M. Osborne, Peter Jackson, Fran Walsh), Mejor director (Peter Jackson), Mejor guión adaptado (Fran Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson), Mejor edición (Jamie Selkirk), Mejor dirección artística-Decorados (Grant Major, Dan Hennah, Alan Lee), Mejor diseño de

vestuario (Ngila Dickson, Richard Taylor), Mejor maquillaje (Richard Taylor, Peter King), Mejor banda sonora original (Howard Shore), Mejor canción original (Fran Walsh, Howard Shore y Annie Lennox por la canción “Into the West”), Mejor mezcla de sonido (Christopher Boyes, Michael Semanick, Michael Hedges, Hammond Peek), Mejores efectos visuales (Jim Rygiel, Joe Letteri, Randall William Cook, Alex Funke).

EL HOBBIT: UN VIAJE INESPERADO (2012)

(The Hobbit: An Unexpected Journey)

Dirigida por: Peter Jackson

Producción: Caroliyn Blackwood, Philippa Boyens, Carolynne Cunningham, Peter Jackson, Eileen Moran, Fran Walsh, Zane Weiner

Guión: Frances Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson, Guillermo del Toro

Música: Howard Shore

Fotografía: Andrew Lesnie

Montaje: Jabez Olssen

Intérpretes: Ian McKellen (Gandalf), Martin Freeman (Bilbo), Richard Armitage (Thorin), Ken Stott (Balin), Graham McTavish (Dwalin), William Kircher (Bifur), James Nesbitt (Bofur), Stephen Hunter (Bombur), Dean O’Gorman (Fili), Aidan Turner (Kili), John Callen (Oin), Peter Hambleton (Gloin), Jed Brophy (Nori), Mark Hadlow (Dori), Adam Brown (Ori), Cate Blanchet (Galadriel), Ian Holm (Bilbo anciano), Christopher Lee (Saruman), Hugo Weaving (Elrond), Elijah Wood (Frodo), Andy Serkis (Gollum), Sylvester McCoy (Radagast), Jeffrey Thomas (Thror), Michael Mizrahi (Thrain), Lee Pace (Thranduil), Manu Bennett (Azog), Benedict Cumberbatch (Nigromante).

Productora: Metro-Goldwyn-Mayer, New Line Cinema, Wingnut Films

Distribución: Warner Bros. Pictures

Duración: 169 minutos (versión cinematográfica), 182 minutos (versión extendida)

País: Estados Unidos, Nueva Zelanda

Año: 2012

Género: Fantasía Aventuras Acción

Sinopsis:

En una secuencia que sirve de prólogo, Bilbo Bolsón está escribiendo sus memorias. En ellas describe el fabuloso reino enano de Erebor con sus riquezas, así como la relación que este reino

tiene con sus vecinos humanos de la ciudad de Valle y con los elfos gobernados por Thranduil. Los enanos están gobernados por el rey Thror, Rey bajo la Montaña, y todos sus vecinos le rinden tributo. Las tres razas viven en un momento de prosperidad, puesto que las cavernas bajo Erebor poseen numerosas piedras preciosas y oro, que son excavadas por los enanos. Estos encuentran la Piedra del Arca, su joya más valiosa, que Thror exhibe en su trono.

Un día, el reino de Thror es atacado por un dragón, Smaug, quien destruye la ciudad de Valle y se instala en la Montaña, a pesar de la defensa que hace el nieto de Thror, Thorin. Los enanos que sobreviven huyen de su hogar, mientras Thorin es testigo de cómo Thranduil rechaza ayudarlos. Esto hace que la relación entre las dos razas se deteriora considerablemente.

Los enanos intentan reconquistar Moria, un antiguo reino enano en las Montañas Nubladas que ha sido invadido por orcos, liderados por un enorme orco albino llamado Azog. En la batalla, Azog mata al rey Thror y Thorin lo ataca en venganza. Habiendo perdido su escudo, se defiende con una rama de roble, lo que le vale el sobrenombre de “Escudo de Roble”. Thorin le corta un brazo a Azog, quien se retira, lo que hace cambiar el curso de la batalla, otorgándole la victoria a los enanos. En la batalla, desaparece Thrain, el padre de Thorin, quien no se vuelve a ver jamás. A pesar de la victoria, las pérdidas en vidas son considerables. Thorin se convierte en el líder de su pueblo, pero su número es ahora demasiado pequeño para defender Moria o para reconquistar Erebor. Los enanos se dispersan, ocupándose como mineros, herreros o fabricantes de juguetes.

Un Bilbo ya anciano decide contar la historia de su aventura, ocurrida sesenta años antes. Una mañana en la Comarca, el joven Bilbo recibe la visita del mago Gandalf, quien está buscando a un hobbit para embarcarse en una aventura. El hobbit rechaza el ofrecimiento, puesto que este pueblo se caracteriza por su poco espíritu aventurero, alejado de toda emoción. Al día siguiente, mientras Bilbo se dispone a cenar, recibe la visita de un enano llamado Dwalin, al que siguen más enanos: Balin, Bifur, Bofur, Bombur, Fili, Kili, Oin, Gloin, Nori, Dori, Ori, acompañados de Gandalf. Poco después llega Thorin Escudo de Roble, líder del grupo, y se autoinvitan a cenar con el contenido de la despensa de Bilbo, antes de disponerse a tratar el tema que los ha llevado hasta allí.

Los enanos planean regresar a Erebor y reclamar su reino y su tesoro del dragón. Una expedición de 13 miembros invita a la mala suerte, por lo que deciden contratar a un miembro más, un saqueador. Gandalf les asegura que Bilbo es un magnífico saqueador, o lo será cuando llegue el momento. El mago les informa además que el hobbit supondrá una ventaja a la hora de infiltrarse en la guarida del dragón, puesto que Smaug no reconocerá el olor de un hobbit, unido al hecho de que los hobbits pueden moverse muy sigilosamente sin ser detectados. El contrato que los enanos le presentan a Bilbo le ofrece una catorceava parte de los beneficios obtenidos. Cuando Bilbo se despierta la mañana siguiente, los enanos han partido, así que, impulsivamente, decide unirse a ellos

y corre para alcanzarlos. A pesar de haber empezado su aventura, aún está instalado en su vida cómoda y se queja de cualquier incomodidad que surge.

Thorin y compañía viajan hacia el este, hasta que una tarde, intrigados por la desaparición de algunos de sus ponis, descubren que han sido robados por tres trolls. Bilbo es empujado a rescatar los ponis, pero es capturado. Los enanos acuden al rescate, pero se ven obligados a rendirse cuando los trolls amenazan con desmembrar a Bilbo. La mitad de la compañía es puesta sobre la hoguera para cocinarlos, mientras que los demás están atrapados en sacos. Bilbo intenta ganar tiempo diciéndoles a los trolls que no se pueden comer a los enanos, porque están infectados. De pronto, Gandalf aparece y parte una gran roca con su vara, permitiendo que pase la luz del sol y convierta a los trolls en piedra.

Al darse cuenta de que los trolls tendrían que tener una cueva cerca de la que resguardarse de la luz del sol, los enanos la buscan, encontrando un pequeño tesoro junto a una serie de espadas élficas de excelente calidad. Gandalf le da una pequeña espada a Bilbo, diciéndole que producirá un brillo azulado cuando haya orcos cerca. Las otras espadas son Glamdring, de la que Gandalf se apropia, y Orcrist, que le entrega a Thorin. El enano se muestra reticente a utilizar una espada élfica, pero Gandalf lo convence, diciendo que es extremadamente raro encontrar una espada de esta calidad. Uno de los enanos informa que todos los ponis han huido y en ese momento llega Radagast el Pardo, el mago que vigila esa región, diciendo que les persigue una banda de orcos montados en lobos huargos, pero que él los distraerá montado en su trineo. Este mago informa también a Gandalf de que un mal se cierne sobre el bosque y la fortaleza abandonada de Dol Guldur, donde ha tenido una pelea con un espíritu. Radagast le entrega a Gandalf un objeto envuelto en tela.

Los orcos se aproximan y los enanos cruzan un área de colinas mientras los orcos persiguen a Radagast. Gandalf los conduce a una grieta profunda entre las rocas, que los lleva hasta Rivendell, hogar de Elrond. Thorin, quien no desea tener ningún tipo de contacto con los elfos, declara airado que este era el plan de Gandalf. Elrond aparece, y acoge a los enanos con amabilidad, ofreciéndoles su hospitalidad. Gandalf convence a Thorin para que le enseñe el mapa a Elrond, quien descubre que este contiene un mensaje secreto que ha de ser leído bajo la luz de la luna que se encuentre en la misma fase que aquella en la que fue escrito. La luz revela unas letras azules, que Elrond traduce como instrucciones para encontrar una puerta secreta a la Montaña Solitaria. Los enanos deben estar en un punto determinado de la ladera el último día del verano, donde el sol poniente revelará la ubicación de la puerta.

A continuación, Gandalf se reúne con Saruman, Galadriel y Elrond, para debatir acerca del Nigromante y algunos otros acontecimientos oscuros. Saruman se muestra indiferente, diciendo que

el mal fue erradicado hace siglos y no es posible que haya adquirido tanto poder como para regresar, mucho menos para materializarse de nuevo. Gandalf muestra un objeto que le había entregado Radagast: una hoja de Morgul, una espada maldita, que se suponía enterrada en una montaña. Galadriel le promete su ayuda a Gandalf si fuera necesaria. Mientras tanto, los enanos y Bilbo continúan su viaje.

Al cruzar las montañas nubladas, los enanos se ven en medio de una batalla entre gigantes de piedra. Bilbo y los enanos se esconden en una cueva, donde Thorin reprende a Bilbo de nuevo por haber tenido que salvarlo de nuevo. Esa noche, desanimado, Bilbo decide marcharse, pues siente que no está preparado para la vida de aventura a la que están acostumbrados los enanos. De repente, la espada de Bilbo brilla, el suelo se abre, y la compañía cae por una grieta a una plataforma de madera donde son hechos prisioneros por los trasgos. En la confusión, Bilbo se escabulle, pero un trasgo lo ataca se defiende, pero cae al abismo. Los trasgos llevan a los enanos ante su rey y mientras tanto Bilbo recobra el conocimiento para ver a Gollum atacando y matando al trasgo que había caído con él. A Gollum se le cae un anillo de oro, que Bilbo encuentra y guarda en su bolsillo. Poco después, Gollum descubre al hobbit y lo amenaza y adula mientras Bilbo le apunta con su espada. Acceden a llevar a cabo un concurso de adivinanzas: si Bilbo gana, Gollum le mostrará el camino de salida. Si Bilbo pierde, Gollum se lo comerá.

Más arriba, el rey trasgo ordena matar a los enanos y envía un mensaje a Azog, notificándole su paradero. Cuando los trasgos se acercan para matarlos, se produce un destello de luz que deja a todo el mundo aturdido. Gandalf aparece, y guía a los enanos hacia la salida, luchando durante todo el camino.

Bilbo y Gollum intercambian adivinanzas hasta que Bilbo le pregunta qué tiene en su bolsillo. Gollum no sabe la respuesta, y ataca a Bilbo. Este se pone por accidente el anillo, y descubre que se ha vuelto invisible. Gollum cree que Bilbo ha escapado, y corre hacia la salida, con lo que Bilbo le sigue. A punto de escapar, Bilbo tiene la oportunidad de matar a Gollum, aunque siente piedad y simplemente salta por encima. Gollum queda en la cueva, furioso, mientras Bilbo sale a la luz del día.

Los enanos llegan hasta un bosque cercano, donde Gandalf los cuenta y descubre que falta Bilbo. Nadie sabe dónde está, y Thorin sospecha que se ha ido, pues no está a la altura de la aventura y solo desea volver a su hogar. Aún invisible, Bilbo escucha a Thorin y de repente aparece, diciéndole a Thorin que por supuesto que desea volver a su casa, pero que se quedará con los enanos porque ellos no tienen un lugar al que llamar hogar. Thorin se muestra poco impresionado, mientras que los demás enanos se muestran aliviados de que Bilbo se haya reunido de nuevo con ellos. Sin previo aviso, Azog y sus huargos aparecen y persiguen al grupo hasta el borde de un acantilado, donde se suben a los árboles. Sin embargo los gigantescos lobos consiguen ir derribando

los árboles. Gandalf se comunica con una polilla, y cuando Azog se muestra, Thorin se sorprende al encontrarlo con vida. Gandalf lanza piñas en llamas a los enemigos, y pronto toda la zona se encuentra ardiendo. Arrinconado, Thorin decide atacar a Azog, pero es derribado y, a punto de ser devorado por el lobo, Bilbo lo defiende. El resto de los enanos se une al contraataque, aunque se ven sobrepasados por los oscos. En ese momento aparecen las águilas que había mandado llamar Gandalf a través de la polilla, que empiezan a lanzar a los orcos por el precipicio y a llevarse a los enanos. El último árbol cae y Gandalf salta sobre un águila. Los grandes pájaros llevan al grupo hasta lo alto de una roca en el medio del río. Thorin le está agradecido a Bilbo por haberlo salvado, disculpándose por haber dudado de él y manifestando que no podría haber estado más equivocado acerca del valor de Bilbo en la batalla. A lo lejos se ve la Montaña Solitaria. La película concluye con la imagen de un zorzal dirigiéndose hacia Erebor y golpear un caracol sobre una piedra. En el interior, Smaug se despereza sobre una pila de monedas de oro, abriendo un ojo.

EL HOBBIT: LA DESOLACIÓN DE SMAUG (2013)

(The Hobbit: The Desolation of Smaug)

Dirigida por: Peter Jackson

Producción: Caroliyn Blackwood, Philippa Boyens, Carolynne Cunningham, Peter Jackson, Eileen Moran, Fran Walsh, Zane Weiner

Guión: Frances Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson, Guillermo del Toro

Música: Howard Shore

Fotografía: Andrew Lesnie

Montaje: Jabez Olssen

Intérpretes: Ian McKellen (Gandalf), Martin Freeman (Bilbo), Richard Armitage (Thorin), Ken Stott (Balin), Graham McTavish (Dwalin), William Kircher (Bifur), James Nesbitt (Bofur), Stephen Hunter (Bombur), Dean O’Gorman (Fili), Aidan Turner (Kili), John Callen (Oin), Peter Hambleton (Gloin), Jed Brophy (Nori), Mark Hadlow (Dori), Adam Brown (Ori), Orlando Bloom (Legolas), Evangeline Lilly (Tauriel), Cate Blanchet (Galadriel), Michael Persbrandt (Beorn), Luke Evans (Bardo/Girion), Sylvester McCoy (Radagast), Lee Pace (Thranduil), Manu Bennett (Azog), Lawrence Makoare (Bolg), Stephen Fry (Señor de la Ciudad de Lago), Benedict Cumberbatch (Nigromante/voz de Smaug), Ryan Gage (Alfrid), John Bell (Bain).

Productora: Metro-Goldwyn-Mayer, New Line Cinema, Wingnut Films

Distribución: Warner Bros. Pictures

Duración: 161 minutos (versión cinematográfica), 186 minutos (versión extendida)

País: Nueva Zelanda, Reino Unido, Estados Unidos

Año: 2013

Género: Fantasía Aventuras Acción

Sinopsis:

En un flashback en la aldea de Bree vemos a Thorin llegando a la posada del Poni Pisador, mientras es seguido y espiado. Sus perseguidores desaparecen cuando Gandalf se sienta a su mesa, instándole a que obtenga la Piedra del Arca, pues esto le permitirá a Thorin reclamar el trono de Rey Bajo la Montaña y juntar a todos los ejércitos de enanos para recuperar el reino de Erebor. Gandalf le sugiere que reclute a un saqueador para que recupere la piedra de la montaña del dragón.

Doce meses más tarde, Bilbo, Gandalf, Thorin y los doce enanos son perseguidos por los orcos. Gandalf les insta a refugiarse en una casa cercana, donde llegan a punto de que los atrape un oso gigantesco. Cuando se encuentran a salvo, Gandalf les dice que el oso es, de hecho, su anfitrión. Beorn, un hombre que puede tomar la forma de un gran oso, odia a los orcos, quienes cazaron y torturaron a los de su clase durante siglos. Beorn les presta caballos a los enanos para que puedan así adelantarse a los orcos.

Azog, líder de los orcos, es ordenado acudir a Dol Guldur, donde se le da el mando de los ejércitos del Nigromante. Azog le encomienda a su hijo, Bolg, la tarea de cazar a los enanos.

Gandalf parte al llegar al Bosque Verde, instando a Bilbo y a los enanos a no abandonar el sendero y a esperarlo antes de entrar en la montaña. Tras perderse debido al encantamiento del bosque, los enanos son capturados por arañas gigantes mientras Bilbo trepaba a un árbol para orientarse. Bilbo, con la ayuda de su espada y del anillo mágico, logra liberarlos de las redes de las arañas, aunque en el transcurso de esta pelea, los enanos vuelven a ser capturados por un grupo de elfos comandados por Tauriel y Legolas, hijo del rey Thranduil. Thorin alberga un fuerte resentimiento hacia Thranduil por negarle su ayuda a los enanos después de que el dragón los expulsara de Erebor y, por ello, rehusa cualquier tipo de negociación. Los enanos son encerrados en celdas, aunque Bilbo usa su anillo para infiltrarse en las mazmorras sin ser detectado. Kili se enamora de Tauriel, quien se muestra curiosa. Legolas también siente afecto por Tauriel, aunque el rey Thranduil le ha insinuado que no le proporcione falsas esperanzas, puesto que el joven príncipe merece una compañera de más categoría.

Invisible, Bilbo roba las llaves y ayuda a los enanos a escapar a través del río, metidos en barriles de vino vacíos. A lo largo de la huida, son atacados por Bolg y su banda de orcos, que se

hallaban escondidos. Kili resulta herido por una flecha envenenada, mientras Tauriel y Legolas, enviados a capturar a los enanos fugados, acaban defendiéndolos de los orcos.

Río abajo, los enanos se encuentran con Bardo, un arquero y descendiente del Señor de Valle, quien aguardaba la llegada de los barriles para conducirlos en su barca hasta Esgaroth. Los enanos lo sobornan para que los introduzca en la Ciudad de Lago sin ser detectados. Usando los mismos barriles, Bardo los esconde entre el pescado.

Bardo consigue llevar a los enanos hasta su casa y le piden armas. Al ver lo rudimentario de estas, deciden asaltar la armería de la ciudad. Sin embargo, son capturados y llevados ante el Señor de Lago, donde Thorin convence a la gente y al Señor de que los enanos compartirán las riquezas de la montaña con la gente de la ciudad. La compañía recibe una despedida a lo grande, pero Thorin obliga a Kili a quedarse debido a que su herida está empeorando. Oin y Fili también se quedan con él, al igual que Bofur, quien se había quedado traspuesto por la bebida durante la fiesta, por lo que perdió la barca.

Mientras tanto, el rey elfo ha sabido por medio de un orco capturado que Sauron ha regresado y decide sellar el reino para protegerlo del mal creciente. Sin embargo, Tauriel parte para ayudar a Kili y un Legolas preocupado la persigue.

Los miembros restantes de la compañía llegan a Erebor y buscan la puerta escondida. En un saliente resguardado encuentran el lugar señalado en el mapa e intentan encontrar la cerradura. Al no conseguirlo, tratan de derribar la puerta y tampoco tienen éxito. Pierden la esperanza y se marchan, sabiendo que el sol se ha puesto en el Día de Durin. Sin embargo, unos momentos después Bilbo se da cuenta de que la última luz del día es la de la luna, que desvela la cerradura. Bilbo llama a los enanos y Thorin abre la puerta secreta, lleno de emoción al contemplar su antiguo hogar. Envía a Bilbo a buscar la Piedra del Arca, mientras Balin le advierte de que no despierte al dragón.

Bilbo se adentra en el túnel e intenta encontrar la Piedra del Arca, pero Smaug se despierta y lo descubre. Bilbo se pone el anillo, volviéndose invisible. Inicia una conversación con el dragón, alabándolo, pero aunque Smaug se siente halagado, también está furioso de que alguien haya entrado en su morada. Smaug interroga a Bilbo, intentando saber más acerca de su identidad. En el transcurso de esta conversación, Bilbo descubre la Piedra del Arca, pero es incapaz de acercarse para cogerla. Smaug está tentado de que Bilbo se la lleve, sabiendo que Thorin caerá bajo el mismo mal que su abuelo y sucumbirá a la codicia. Al pasar a su lado, Bilbo descubre un punto débil en el dragón: el lugar donde el antepasado de Bardo arrancó una escama de su armadura con una flecha negra.

Al mismo tiempo, Gandalf, tras enviar a Radagast con un mensaje para Galadriel, entra en la fortaleza de Dol Guldur y descubre allí a Azog y su ejército de orcos. Se enfrenta a ellos y acaba

encontrándose con el Nigromante, que no es otro que Sauron. Su enfrentamiento termina con la derrota y encarcelamiento de Gandalf.

Tauriel y Legolas llegan a Lago a tiempo para luchar contra los orcos, que han seguido a los enanos hasta la casa de Bardo. Legolas va tras Bolg, luchando en los muelles antes de emprender una persecución a caballo. Tauriel ayuda a curar a Kili, mientras Bardo, que intuye que el dragón está cerca, va a preparar la última flecha negra que existe en la ballesta gigante que existe en la ciudad. Bardo es capturado por los hombres del Señor de Lago, no sin antes darle la flecha negra a su hijo para que la escondiera.

Los enanos entran en la montaña para ayudar a Bilbo. Un Smaug furioso los persigue a través de las cuevas. Thorin y sus compañeros entran en una habitación aislada, donde encuentran a los últimos de su pueblo muertos, atrapados sin salida. Thorin rehusa rendirse e idea un plan para engañar a Smaug y encender las grandes forjas con su fuego. El oro de los crisoles se derrite, fluyendo por una serie de canales hasta llegar al molde de una estatua gigante del rey Thrór. Smaug ve a Thorin sobre el molde, y al acercarse este se abre, cubriéndolo con oro fundido. Sin embargo, Smaug se libera, sale por la puerta principal y vuela hacia la ciudad de Esgaroth para vengarse de sus habitantes por haber ayudado a los enanos. Bilbo contempla al dragón volando y dice: “¿Qué hemos hecho?”

EL HOBBIT: LA BATALLA DE LOS CINCO EJÉRCITOS (2014)

(The Hobbit: The Battle of the Five Armies)

Dirigida por: Peter Jackson

Producción: Carolynne Cunningham, Peter Jackson, Fran Walsh, Zane Weiner

Guión: Frances Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson, Guillermo del Toro

Música: Howard Shore

Fotografía: Andrew Lesnie

Montaje: Jabez Olssen

Intérpretes: Ian McKellen (Gandalf), Martin Freeman (Bilbo), Richard Armitage (Thorin), Ken Stott (Balin), Graham McTavish (Dwalin), William Kircher (Bifur), James Nesbitt (Bofur), Stephen Hunter (Bombur), Dean O’Gorman (Fili), Aidan Turner (Kili), John Callen (Oin), Peter Hambleton (Gloin), Jed Brophy (Nori), Mark Hadlow (Dori), Adam Brown (Ori), Orlando Bloom (Legolas), Hugo Weaving (Elrond), Evangeline Lilly (Tauriel), Cate Blanchet (Galadriel), Christopher Lee (Saruman), Michael Persbrandt (Beorn), Luke Evans (Bardo/Girion), Sylvester McCoy (Radagast),

Lee Pace (Thranduil), Billy Connolly (Dain), Manu Bennett (Azog), Lawrence Makoare (Bolg), Stephen Fry (Señor de la Ciudad de Lago), Benedict Cumberbatch (Nigromante/voz de Smaug), Ryan Gage (Alfrid), John Bell (Bain).

Productora: Metro-Goldwyn-Mayer, New Line Cinema, Wingnut Films

Distribución: Metro-Goldwyn-Mayer (global), New Line Cinema, Warner Bros. Pictures

Duración: 144 minutos (versión cinematográfica).

País: Nueva Zelanda, Estados Unidos.

Año: 2014

Género: Fantasía Aventuras Acción

Sinopsis:

Los habitantes de Esgaroth intentan huir mientras Smaug vuela hacia ellos para vengarse por haber ayudado a los enanos. El Señor de la ciudad y su sirviente intentan marcharse con el tesoro de la ciudad, sin preocuparse por la gente a su alrededor. Smaug incendia la ciudad, mientras Bardo intenta escapar de su celda. Sus hijos tratan de salir de la ciudad con Tauriel, Fili, Kili, Bofur y Oin. En el bote, el hijo de Bardo ve a su padre mientras sube a una torre para dispararle flechas a Smaug. Recuerda entonces la importancia de la flecha negra, y va a recuperarla para llevársela a su padre.

Desde lo alto de la Montaña Solitaria, Bilbo, Dwalin, Balin, Dori, Nori, Ori, Bifur, Gloin, y Bombur, miran mientras el dragón aterroriza la Ciudad de Lago. Su líder, Thorin, es incapaz de mirar con ellos. Bardo lanza sus flechas al dragón, pero son incapaces de penetrar su piel acorazada. El hijo de Bardo llega con la flecha negra y Bardo consigue alcanzar el punto débil de su coraza. Smaug grita en su agonía, y se desploma sobre la barcaza del Señor del Lago y su cargamento de oro. Los enanos ven a Smaug caer, y lo festejan.

Los supervivientes de Esgaroth reúnen las provisiones que les quedan. La gente reconoce a Bardo como su salvador por haber matado al dragón y éste los conduce hasta la ciudad de Valle, donde podrán refugiarse. Kili y los demás enanos se dirigen a la montaña para reunirse con el resto de la compañía de Thorin. En la Montaña Solitaria, Bilbo les confiesa a los enanos que Thorin ha empezado a perder la cabeza, corrompido su entendimiento por la riqueza amontonada en el interior de Erebor. Busca enloquecidamente la Piedra del Arca, que todo el rato ha estado escondida en un bolsillo de Bilbo. Este ha prestado atención al comentario del dragón acerca de que la piedra volvería loco a Thorin y ha decidido no dársela por el momento. Para ratificar esta idea, Bilbo le pregunta a Balin acerca de la Piedra del Arca y el enano le dice que poseerla haría a Thorin aún más irracional.

Los orcos, junto a su líder Azog, marchan hacia Erebor, cuando Bolg le informa de que un ejército élfico se aproxima. Azog le ordena a Bolg entonces que vaya al Monte Gundabad y traiga a un ejército de orcos mayor para que se les una. En Dol Guldur Gandalf aún se encuentra prisionero de Sauron. Un orco gigante le amenaza hasta que Galadriel acude en su rescate. Entonces los Nazgûl se presentan para atacarla, pero en su ayuda aparecen Elrond y Saruman, quienes derrotan a los Nazgûl mientras Galadriel ayuda a Gandalf. Radagast se lleva a Gandalf de allí mientras Galadriel se enfrenta a Sauron y lo expulsa de la fortaleza. Elrond sugiere que adviertan a toda la Tierra Media del regreso de Sauron, pero Saruman le dice que debe ocuparse de Galadriel: debe dejarle Sauron a él mismo.

Legolas y Tauriel han seguido a Bolg hasta Gundabad, tras saber que el rey Thranduil ha desterrado a Tauriel del reino de los elfos del bosque. Thranduil llega a la ciudad de Valle con su ejército. Habla con Bardo acerca de constituir una alianza, puesto que desea entrar en la Montaña Solitaria y reclamar como suyas unas gemas blancas. Bardo cabalga en solitario hasta la entrada de Erebor, esperando convencer a Thorin de que se una a él para evitar derramamiento de sangre. Thorin rechaza escucharlo o entregar ni siquiera una pequeña parte de su tesoro, a pesar de sus promesas cuando los habitantes de Esgaroth ayudaron a los enanos.

Los enanos se visten para la batalla y Thorin le regala a Bilbo una cota de malla de mithril, un metal tan duro que ninguna hoja puede penetrarlo. Mientras hablan, Thorin suena distorsionado y aturdido, mientras jura que no compartirá el tesoro. Gandalf llega a Valle y Bilbo sale a escondidas de la montaña por la noche, hasta una tienda donde están Gandalf, Bardo y Thranduil. Bilbo les entrega la Piedra del Arca, declarando que es su parte del tesoro de Thorin.

A la mañana siguiente, los ejércitos de los elfos y los hombres de Esgaroth se presentan ante la puerta de Erebor. Bardo les muestra a los enanos la Piedra del Arca y se la ofrece a cambio de oro. Thorin cree que es un engaño, pero Bilbo confiesa que es la joya real y que ha sido él quien se la entregado. Sintiéndose engañado, Thorin ordena a los enanos que lo arrojen de la muralla. Cuando estos se niegan, Thorin está dispuesto a hacerlo él mismo, pero Gandalf llega a tiempo para impedirlo. Bardo le pregunta a Thorin si escoge guerra o paz, a lo que Thorin responde que guerra. En ese momento ha llegado un ejército de enanos liderados por Dain Pie de Hierro, primo de Thorin y se encuentran a punto de atacar a los elfos cuando el ejército de orcos y trolls aparece. Los ejércitos de los enanos, elfos y hombres se unen para combatir a este enemigo común, dando comienzo la batalla de los Cinco Ejércitos.

En la montaña, Dwalin intenta razonar con Thorin, quien parece más desilusionado que enfadado. Thorin baja hasta la galería de los reyes y camina sobre el oro en el que había intentado capturar a Smaug. Sufre alucinaciones, creyendo ver al dragón nadando en el oro bajo sus pies, así como se ve a sí mismo siendo tragado por el oro. Thorin se quita la corona y recobra el buen juicio.

Usando una gran campaba como bola de demolición, los enanos derriban la muralla que habían construido en la puerta principal y se unen a la batalla en el exterior.

Junto a Dwalin, Fili y Kili, Thorin decide cabalgar hasta lo alto de Ravenhill, donde está el puesto de mando de los orcos, y matar a Azog. Sabe que la pérdida de su líder hará posible el derrotar a los orcos. Legolas y Tauriel regresan. Thranduil descubre a Tauriel mientras va en ayuda de los enanos y a avisarlos de que otro ejército se halla en camino, aunque el rey elfo cree que los enanos no merecen la pena y cree que el amor que la elfa siente por Kili no es real. Legolas y Tauriel se unen a Bilbo para ir a advertir a los enanos de la nueva amenaza.

Los héroes encuentran a los orcos, pero en la confusión, Bilbo cae inconsciente y Fili es asesinado por Azog. Enfurecido, Kili va hasta lo más alto de la torre, decapitando a todos los orcos que se encuentra en su camino. Bolg se enfrenta a Tauriel y Kili va en su ayuda, aunque Bolg lo mata. Tauriel lo ve morir. En su ira, agarra a Bolg y lo arroja por el precipicio. Legolas va en su ayuda y pelea contra Bolg, quien ha sobrevivido a la caída. Desde lo alto ve a Thorin, sin armas y a punto de que un orco lo mate, así que Legolas le lanza su espada. Legolas toma sus puñales y le clava uno en la cabeza a Bolg, quien cae de la torre.

Radagast y Beorn llegan acompañados por las águilas y se encargan del resto de los orcos. Thorin se enfrenta a Azog sobre el río congelado. Azog ondea una gran piedra unida a una cadena, con lo que rompe el hielo a su alrededor. Thorin coge la piedra y se la lanza, haciendo que Azog se hunda en el agua. El enano cree que Azog está muerto, pero este abre los ojos y salta a través del hielo. Atrapa a Thorin y trata de clavarle la espada, pero Thorin lo detiene. Al darse cuenta de que el orco es demasiado fuerte para él, deja que se la clave, aprovechando el momento para golpearlo y matarlo a su vez.

Thorin contempla el final de la batalla. Cae al lado de Bilbo y le dice que siento cómo se ha comportado con él y todo lo que le ha hecho pasar. Declara su amistad por Bilbo antes de morir. Bilbo llora por su amigo caído mientras los enanos que han sobrevivido se acercan y se arrodillan a su lado. Legolas le dice a Thranduil que deja el reino. El rey le dice a su hijo que busque a uno de los Dúnedain, un hombre conocido como Trancos (Aragorn). Tras la marcha de Legolas, Thranduil encuentra a Tauriel llorando al lado del cuerpo de Kili. Ella rechaza el amor y pregunta por qué es tan doloroso. Thranduil le responde: “Porque era real”.

Bilbo abandona la Montaña tras despedirse de los enanos e invitarlos a ir a su casa siempre que pasen cerca. Gandalf guía a Bilbo hasta la frontera de la Comarca y cuando Bilbo llega a su casa, descubre a mucha gente yéndose con sus pertenencias. Ya que se le suponía muerto debido a su desaparición repentina, sus posesiones habían salido a subasta. Reclama que le devuelvan todas sus cosas mientras intenta encontrar algo que pruebe su identidad. Entra en su casa y saca el anillo de su bolsillo.

La escena final muestra al Bilbo más viejo sosteniendo el anillo en su mano. Lllaman a la puerta y dice que no quiere más visitas, pero salta cuando escucha la voz de Gandalf. Va a la puerta para saludar a su viejo amigo y la última imagen que vemos es el mapa de Erebor de Thorin, imagen con la que empieza la trilogía de *LOTR* de Peter Jackson.



